CONOSCERE LA STORIA

CELTI

LA PIÙ GRANDE E ANTICA CIVILTÀ D'EUROPA

Nascita, espansione e apogeo

Il ruolo importante della donna

La guerra epica contro Roma

I capolavori dell'artigianato

I Celti oggi: feste, musica e tradizione

La misteriosa religione dei druidi

STORIE, EROI E LEGGENDA DEL POPOLO CHE PER PRIMO UNIFICÒ IL CONTINENTE EUROPEO

- **III-II millennio a.C.** — L'Europa è invasa da popolazioni indoeuropee di cultura celtica
- **XIII-VI secolo a.C.** — Cultura di Hallstatt, con grandi tombe a tumulo principesche
- **VI-I secolo a.C.** — Cultura di La Tène, con i suoi preziosi manufatti
- **VI secolo a.C.** — Fondazione di Milano da parte di Belloveso
- **IV secolo a.C.** — Inizia l'invasione gallica d'Italia
- **390 a.C.** — I Galli di Brenno saccheggiano Roma
- **222 a.C.** — Battaglia di Casteggio: sottomissione degli Insubri nella Pianura Padana
- **58-50 a.C.** — Conquista della Gallia da parte di Giulio Cesare
- **60 d.C.** — Rivolta della regina celtica Boudicca contro Roma

Sprea EDITORI

IN EDICOLA

Scansiona il QR Code

Acquista la tua copia su **www.sprea.it**

EDITORIALE

Dal profondo della Storia

Prima che Roma costruisse il suo impero, l'Europa occidentale era perlopiù celtica. Dalla Penisola Iberica all'arco alpino, dalle Isole britanniche alla Pianura Padana, era tutto un mosaico di genti simili per aspetto, lingua e consuetudini. Popoli agguerriti e gelosi della loro indipendenza.

I Celti non erigevano grandiosi palazzi e, pur conoscendo la scrittura, preferivano tramandare le proprie gesta attraverso la parola, affidandole a sacerdoti di proverbiale saggezza, i druidi. Per questo, molti aspetti della loro vita rimangono oscuri, illuminati solo dalle descrizioni tramandate dagli scrittori latini, che li temevano.

Nonostante i dubbi e i misteri che aleggiano intorno a loro, i Celti hanno lasciato un segno profondo, che ancora oggi esercita il suo potere evocativo attraverso l'epopea, la musica, i simboli, le gesta. E più il tempo passa, più la nostra Europa riscopre, con orgoglio, le sue radici celtiche.

RITRATTI DAL NEMICO

Lo storico Diodoro Siculo (I secolo a.C.) descrive così i Celti: «Sono di taglia grande, la loro carne è morbida e chiara. I capelli sono biondi non solo per natura, ma si sforzano di schiarirli lavandoli continuamente con acqua di calce; li rialzano dalla fronte verso la sommità del capo e la nuca, e in tal modo li ispessiscono, al punto da farli sembrare criniere di cavalli. Alcuni si radono la barba, altri la lasciano crescere con moderazione; i nobili tengono le guance nude, ma portano baffi lunghi e pendenti, fino a coprire la bocca. Si vestono con abiti stravaganti, delle tuniche che portano tutti i colori e dei pantaloni che essi chiamano "braghe"». A destra, un bardo e un guerriero in un disegno ottocentesco.

Sprea editori
SINONIMO DI QUALITÀ

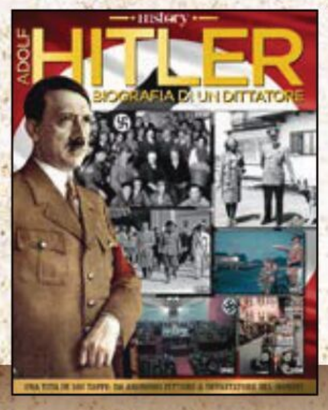
LE SPLENDIDE MONOGRAFIE STORICHE

EDIZIONE CARTACEA 9,90 €

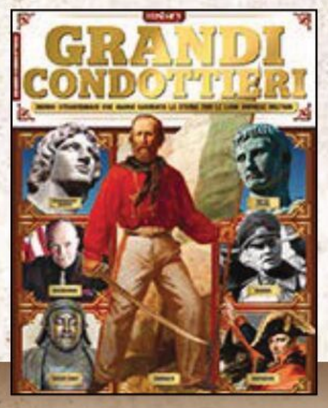
Se qualcuna ti è sfuggita puoi acquistarla adesso online

Scegli quelle che ti interessano e acquistale sul nostro portale: molte sono disponibili anche in formato digitale.

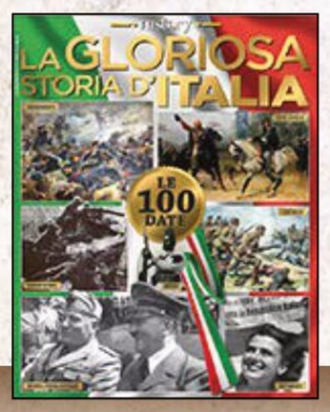
ANCHE IN VERSIONE DIGITALE A SOLI 4,90€



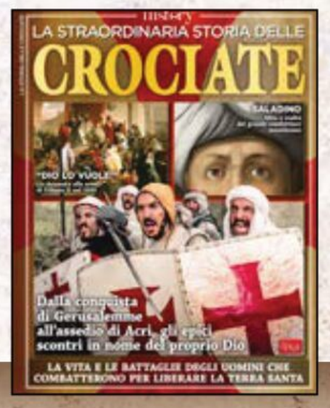
Giorno dopo giorno, la tragica parabola di un grande tiranno



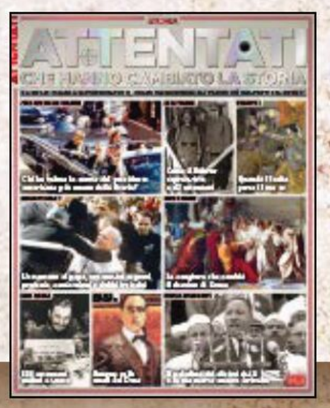
Gli uomini che hanno trascinato i popoli verso nuovi orizzonti



La Storia d'Italia, un percorso di grandi conquiste e tragici errori

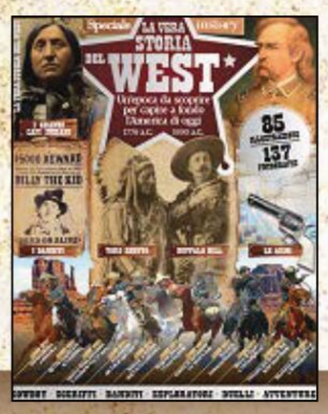


Una grandiosa avventura durata tre secoli

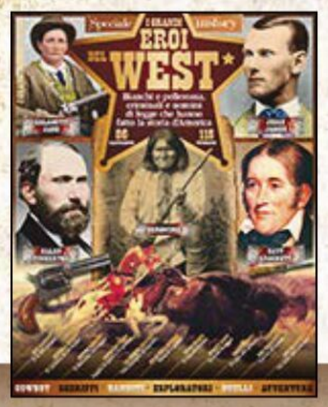


La Storia decisa da idealisti, pazzi e criminali

La gloria conquistata con pochi mezzi e tanto eroismo



L'epopea del West raccontata nella realtà storica



I mitici protagonisti dell'epica conquista della frontiera

La città santa di tre religioni attraverso i millenni

Verità e leggende sulla nascita della civiltà occidentale

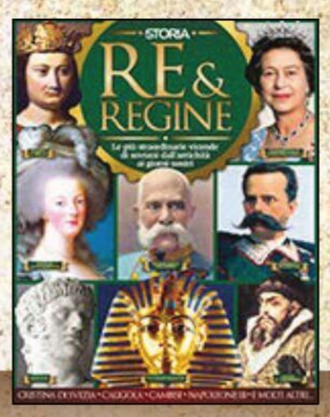
Gli incontri di grandi uomini con donne speciali

Un pellegrinaggio magico, da conoscere passo dopo passo

Un corpo militare che è prima di tutto una fede, un ideale

La storia fatta da uomini unici e imprescindibili

Una stagione dell'arte italiana fantastica e irripetibile



Il destino li ha messi su un trono: vite chiacchierate e invidiabili

Uomini e donne di ogni epoca, segnati da un grande destino

Le terrorizzanti invasioni che hanno creato l'Europa

•**TELEFONA** al N. 02 87168197
Dal lunedì al venerdì, dalle ore 9,00 alle 13,00 e dalle 14,00 alle 18,00. Il costo massimo della telefonata da linea fissa è pari a una normale chiamata su rete nazionale in Italia.

•**ONLINE** www.sprea.it
•**CONTATTACI VIA SKYPE/WHATSAPP**
abbonamenti.sprea
3206126518 valido solo per i messaggi

■ Consegna con corriere entro cinque giorni dalla ricezione del pagamento

CELTI

LA STORIA 6

L'origine dei Celti 8
Avanguardie in Italia 14
I Galli in Italia 18
I Galli e Roma 24
I tre grandi capi 32
Le fonti 38
La società 40
Artigiani e mercanti 44
La religione 48
Il calendario 54
Lingua e letteratura 56
Arte 60
La guerra 62
Stonehenge 66

IL CELTISMO 68

La moda del celtismo 70
Le festività celtiche 74
Le radici del fantasy 80
La musica 86
Le danze 92
Eventi 94

I LUOGHI 100

I Paesi celtici 102
Scozia 104
Irlanda 106
Bretagna 108
Galles 110
Cornovaglia 111
Isola di Man 112
Paesi Baschi 113

L'EPICA 114

Testi di Mario Galloni ed Elena Percivaldi
con Stefano Bandera

UN SIMBOLO DI CONTINUITÀ
La "croce celtica" è frequentissima in Irlanda e in tutto il mondo britannico almeno dal VI secolo d.C. Prima di rappresentare la fede cristiana, la croce con il cerchio fu senza dubbio un simbolo solare.

UN TESORO NELLA CHAMPAGNE
Uno degli straordinari reperti rinvenuti nel 2015 nella tomba di Lavau, in Francia. Risalente al V secolo a.C., apparteneva a un principe (foto Inrap).

LA STORIA

Quei popoli che cambiano l'EUROPA

Le tribù di origine indoeuropea diventano protagoniste nella storia del continente quando si scontrano con Roma e la Grecia, ma il loro insediamento è più antico e risale all'età del Bronzo

Genti diverse, accomunate dallo stesso tipo di cultura materiale, con usi e costumi simili e lingue differenti ma strettamente imparentate. Un insieme di tribù stanziate in una vasta area dell'Europa centro-settentrionale, che condividono la stessa origine indoeuropea: per gli antichi Greci e Romani sono Galatae, Keltoi, Galli, Celtae. Da dove esattamente arrivassero prima di insediarsi nel cuore del continente è ancora dibattuto, ma appare molto probabile che vi siano giunti in età protostorica. Attraverso successive fusioni con le popolazioni preesistenti, questi popoli venuti dall'Est hanno dato luogo a una cultura originale destinata a segnare in modo indelebile il profilo etnico e culturale dell'Europa moderna. Un lungo processo di diffusione e contaminazione passato attraverso l'incontro-scontro (e talvolta l'assimilazione) con civiltà come quella etrusca, greca e romana, agevolato da commerci e scambi culturali, ma anche da migrazioni e conquiste.

CIVILTÀ MILLENARIA

Nelle fonti storiche i Celti compaiono solo a partire dal IV secolo a.C., quando cominciano a scontrarsi con Roma e la Grecia. Quindi fino al grande sviluppo dell'archeologia, a partire dall'Ottocento, quello che sappiamo di loro ce lo raccontano i nemici: ›

UN MISTERO FATTO DI PIETRA E METALLO

I Celti non scrissero nulla, e le conoscenze di cui erano depositari furono tramandate per secoli per via orale. Di loro parlano Greci e Latini, nemici e quindi di parte. La verità devono svelarla l'archeologia e la toponomastica: il mistero del loro popolo è racchiuso nelle statue, nei monili e nelle armi, negli oggetti di uso quotidiano e nei grandi corredi sepolcrali, oltre che nei nomi dei Paesi che ancora ne testimoniano il passaggio. A sinistra, la testa in pietra di una divinità celtica, ritrovata nel villaggio di Msecke Zehrovice, in Boemia.

NATI PER LA GUERRA

Con i loro clamori, i canti pieni di ululati e dissonanze, l'aspetto gigantesco rispetto alla media dei popoli mediterranei, il vagare attorno alle mura delle città in atteggiamento minaccioso e la furia selvaggia degli assalti, i Celti rappresentano per Roma un nemico che incute terrore.

una versione di parte, incline a evidenziare, per interesse e timore, più i tratti bellicosi e crudeli di una società fondata sulla razzia che gli aspetti culturali e religiosi di popoli eredi di una complessa civiltà millenaria. Così i Celti restano un "buco nero" culturale fino al 1846 quando, a 1000 m di altitudine, tra le miniere di salgemma di Hallstatt, emergono un migliaio di sepolture, metà a inumazione e metà a incinerazione, dotate di ricchi corredi. Gli archeologi le datano alla prima età del Ferro, quindi alla prima metà del I millennio a.C., e vi riconoscono le tracce materiali di una popolazione con attitudini straordinarie nella lavorazione del metallo, capace di ricavarne armi e gioielli di grande qualità funzionale ed estetica. I ritrovamenti, venuti alla luce in una tranquilla cittadina austriaca a una cinquantina di chilometri da Salisburgo, trasformano quel luogo nell'epicentro geografico dell'antica cultura celtica, tanto da battezzarla con il suo nome. Con il tempo, infatti, emergono ritrovamenti affini in altre zone d'Europa e la cultura di Hallstatt passa a indicare una vera e propria "civiltà", caratterizzata da varianti regionali e da diverse fasi di sviluppo, dalla tarda età del Bronzo a quella del Ferro. I reperti raccontano di un'antica società bellicosa contraddistinta dal dominio delle élite, che devono il loro successo e prestigio alla capacità di organizzare razzie ai danni di altre tribù o popolazioni circostanti, e all'abilità di suddividerne i proventi tra le proprie clientele. La loro ricchezza è testimoniata dalle grandi tombe a tumulo, colme di splendidi oggetti principeschi, come quelle di Hochdorf e Vix, dotate di corredi davvero impressionanti (raffinati ornamenti in metallo prezioso, vasi, armi, carri da guerra), che dimostrano l'abilità dei Celti nell'intrattenere rapporti commerciali con altre genti, sia al Nord che nel Mediterraneo.

> "Rialzano la chioma dalla fronte verso la sommità del capo e verso la nuca (...) i loro capelli si ispessiscono al punto da somigliare a criniere di cavalli. I nobili conservano nude le guance ma portano dei baffi lunghi e pendenti al punto che coprono loro la bocca."
>
> *Diodoro Siculo*

Al tramonto di Hallstatt, ma senza soluzione di continuità, corrisponde l'alba di un'altra cultura ancora più raffinata, quella di La Tène (dal nome dalla stazione elvetica sulle coste del lago di Neuchâtel da cui emersero i primi reperti): fiorisce in Europa a partire dalla seconda età del Ferro, dal VI al I secolo a.C., e si arricchisce in seguito a contatti culturali e commerciali con il mondo etrusco e mediterraneo.

IN CERCA DI NUOVE TERRE

È questa la civiltà dei Galli (o Keltoi) di cui si parla nelle fonti greche e romane, che li descrivono con un timore misto ad ammirazione. Tra il IV e il II secolo a.C., infatti, in piena epoca lateniana, molte tribù celtiche si spingono dal cuore dell'Europa verso le regioni orientali (la Boemia, oltre il Danubio, la Moravia e la Transilvania), i Balcani, la Grecia e l'Anatolia, e ancora verso il Mediterraneo, in Spagna (dove si fondono con i preesistenti Iberi dando vita ai Celtiberi) e in Italia, varcando le Alpi e giungendo a minacciare la nascente potenza di Roma. Una migrazione imponente, che gli storici calcolano attorno ai 300 mila individui. Le sue cause vanno ricercate nella pressione a cui sono sot- ›

Celti in Europa

1. *CULTURA DI CANEGRATE 1300 a.C.*
2. *CULTURA DI GOLASECCA 1200 a.C.*
3. *CULTURA DI HALLSTATT 700 a.C.*
4. *CULTURA DI LA TÈNE 450 a.C.*

Zona di origine dei Celti (età del Bronzo)

Espansione celtica nei secoli VI e V a.C.

Espansione successiva

Direttrici delle migrazioni celtiche

Germani

Slavi

Britanni

Volsci

Boi

Celti Elvezi

4

Leponzi

3

Norici

Sciti

Daci

Reti

Veneti

2

Insubri

1

Scordisci

Liguri

Illiri

Senoni

Etruschi

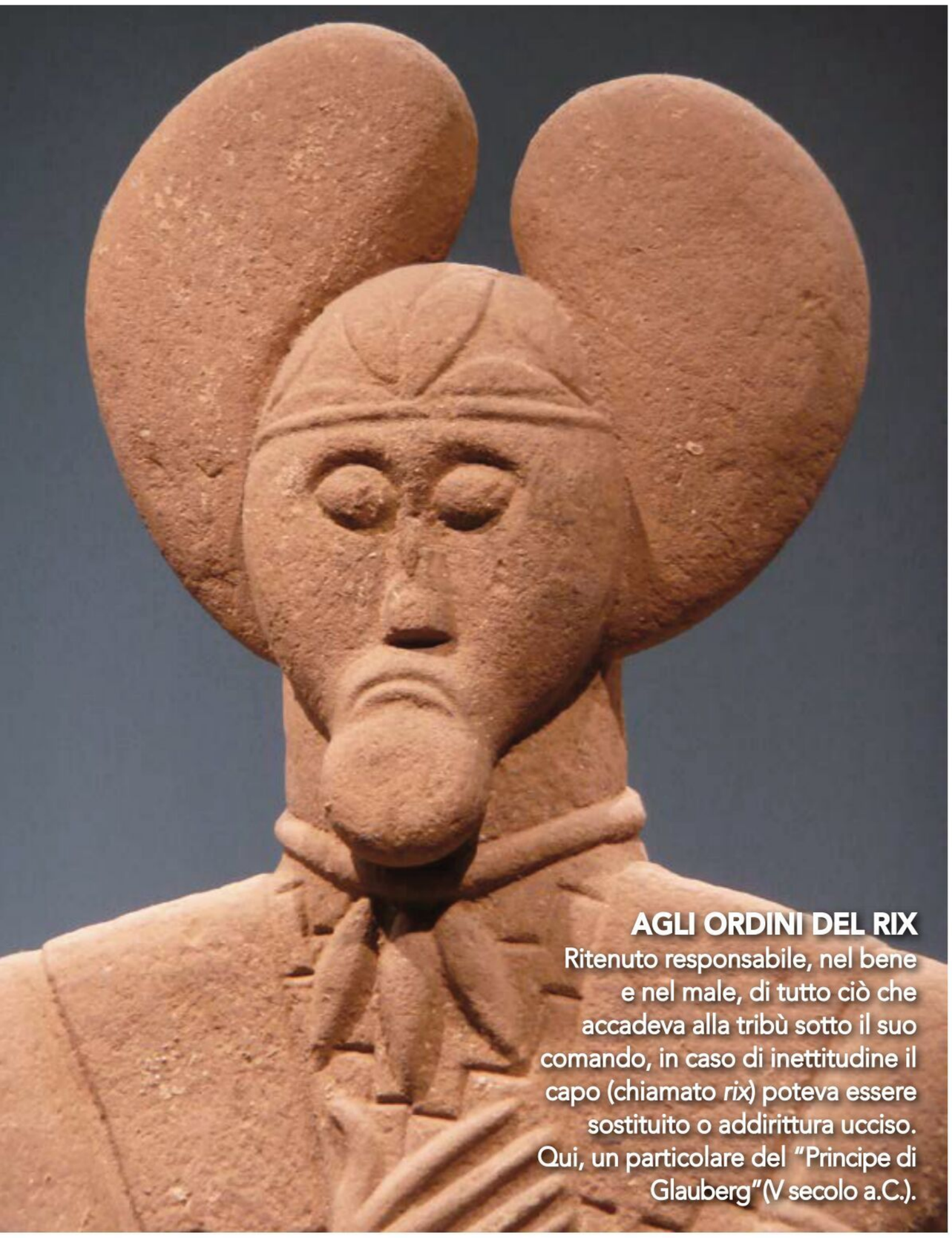
Traci

Boi

Galati

Italici

Greci



AGLI ORDINI DEL RIX
Ritenuto responsabile, nel bene e nel male, di tutto ciò che accadeva alla tribù sotto il suo comando, in caso di inettitudine il capo (chiamato *rix*) poteva essere sostituito o addirittura ucciso. Qui, un particolare del "Principe di Glauberg"(V secolo a.C.).

Tombe spettacolari con corredi principeschi

Sono moltissime le necropoli celtiche ritrovate in tutta Europa. Alcune sono davvero spettacolari, come la tomba principesca di Hochdorf nel Baden-Württemberg, in Germania: un enorme tumulo di 60 m di diametro per 10 di altezza che conteneva una camera sotterranea e custodiva il corpo di un defunto di altissimo rango, accompagnato da un ricco corredo composto da armi, carri, mobilio, gioielli, ceramiche e oggetti preziosi. Altre tombe, come quella della principessa di Vix, in Borgogna, mostrano la grande importanza della donna nella società celtica. Il celebre vaso (cratere) rinvenuto al suo interno, alto 164 cm e pesante 208 kg, proveniente dalla Magna Grecia, è la prova sia dei fitti contatti commerciali esistenti tra mondo celtico e mondo mediterraneo, sia dell'utilizzo da parte delle élite di oggetti importati di immenso valore, come status symbol e segno di potere.

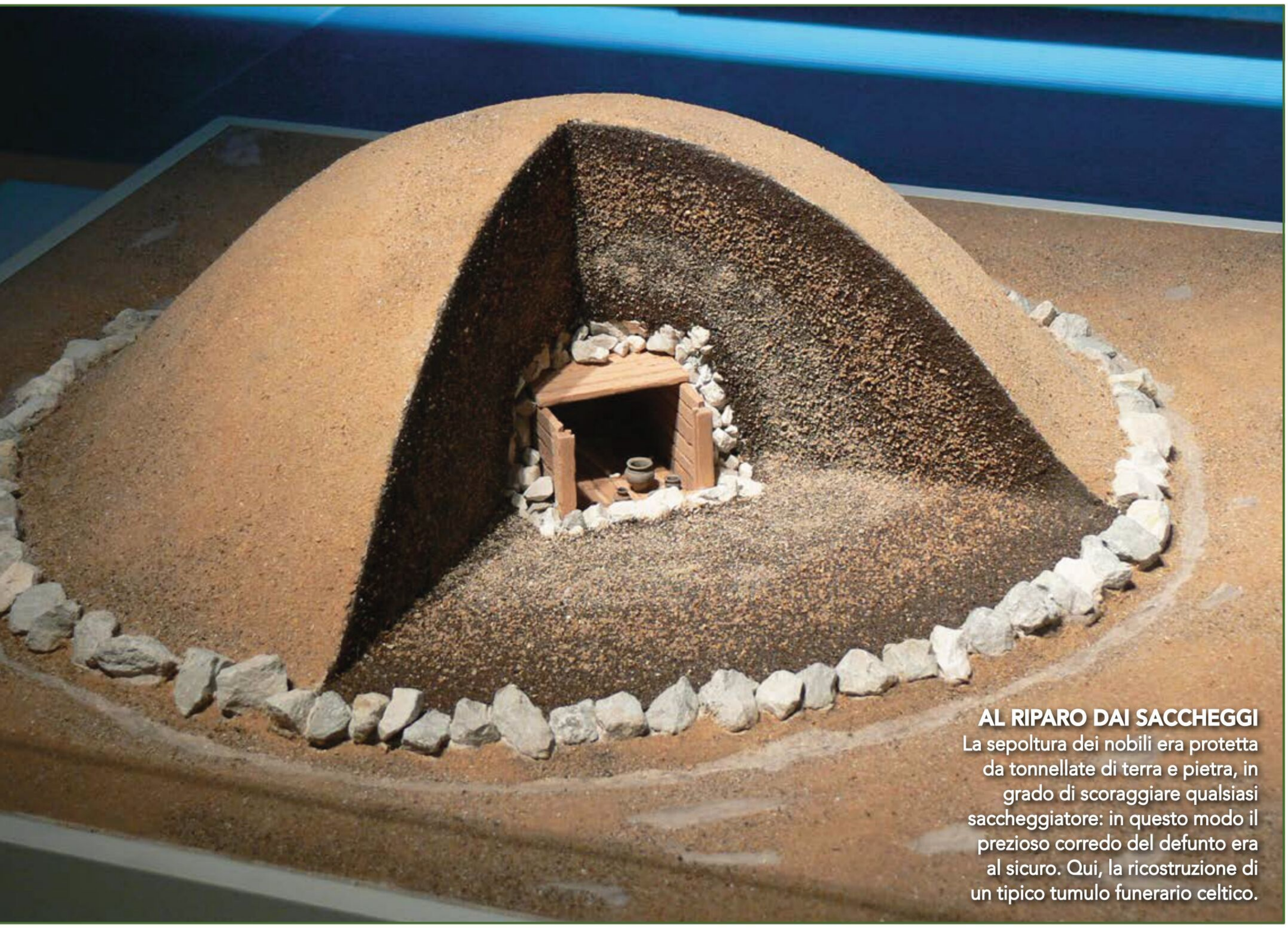
La scoperta più recente (avvenuta nel 2015 a Lavau, nella Champagne francese) è un grande tumulo di 40 m di diametro del V secolo a.C. contenente i resti di vari individui, tra cui una donna. Il corredo principale è maschile: il pezzo più pregiato è un grosso calderone di bronzo per il vino, decorato con la testa del dio greco Acheloo.

toposti, da settentrione, da altre tribù di stirpe germanica, anch'esse in movimento dal Baltico e dal Mare del Nord. La ragione principale, però, è legata al bisogno di nuovi territori da sfruttare, a seguito di una grande esplosione demografica e, forse, di un irrigidimento del clima.

Sono proprio i miti che questi popoli si portano dietro nelle loro migrazioni a tramandare antiche leggende che narrano di una parte delle tribù (gli elementi più giovani) indotti a lasciare la terra natia per mettersi in marcia alla ricerca di altre opportunità. Ciò si evidenzia anche nei corredi e nella cultura materiale: se nella precedente epoca di Hallstatt le armi erano simbolo di appartenenza a un elevato status sociale, nell'età lateniana diventano veri strumenti di guerra: i carri a quattro ruote presenti nelle tombe dei principi con funzione cerimoniale, per esempio, diventano bighe a due ruote, usate per seminare il panico sui campi di battaglia. A comandare queste tribù in movimento è ora una bellicosa aristocrazia guerriera che sa sfruttare al massimo la superiorità militare dovuta all'eccezionale qualità delle sue armi. L'invasione dell'Asia Minore per mano dei Galati risale al III secolo a.C. I guerrieri Celti al comando dei capi Brenno e Bolgio sfidano il re macedone Tolomeo Cerauno, che viene sconfitto e ucciso, quindi dilagano verso le Termopili e si spingono a saccheggiare il ricchissimo santuario di Apollo, a Delfi. Straordinari combattenti, passano al soldo del re Nicomede I di Bitinia, che ha bisogno di truppe mercenarie da scatenare contro Antioco Sotere di Siria. Come ricompensa per i loro servigi, i biondi guerrieri del Nord ottengono uno Stato: la Galazia, formata dall'area della Frigia che si estende intorno all'attuale Ankara (in Turchia), destinata a diventare presto la testa di ponte da cui scatenare nuove scorrerie.

FRANCIA E ITALIA

Nel territorio francese, occupato quasi del tutto, i Celti sono presenti fin dal I millennio a.C. All'arrivo delle legioni di Cesare, a metà del I secolo a.C., la popolazione è divisa in almeno cinquanta tribù, che gravitano attorno a numerosi villaggi (chiamati *oppida*). Mentre il Midi, cioè la regione della Francia a sud del fiume Garonna, viene assoggettato a Roma già nel 120 a.C. (il nome dell'odierna Provenza deriva appunto dal latino *provincia*), il Nord e il Centro, all'arrivo di Cesare, sono ancora abitati dagli Aquitani, dai Belgi e dai Galli. Genti che



AL RIPARO DAI SACCHEGGI
La sepoltura dei nobili era protetta da tonnellate di terra e pietra, in grado di scoraggiare qualsiasi saccheggiatore: in questo modo il prezioso corredo del defunto era al sicuro. Qui, la ricostruzione di un tipico tumulo funerario celtico.

praticano l'agricoltura, importano lo stagno dalle Isole britanniche, l'ambra dal centro Europa, i prodotti mediterranei dai Paesi del Sud attraverso il porto di Marsiglia, e possono vantare un efficiente sistema stradale che, ironia della sorte, si rivelerà uno straordinario aiuto per le legioni romane impegnate nella conquista del territorio nemico.

In Spagna, con molta probabilità, esisteva una cultura protoceltica precedente l'invasione storica, anche se quelli che gli esperti chiamano "Celtiberi", nati dalla fusione tra i Celti e gli Iberi autoctoni, sono attestati dalle fonti solo a partire dal VI secolo a.C.

Nelle Isole britanniche, i Celti lateniani trovano ad attenderli una società avanzata, sia nell'agricoltura che nella metallurgia: nel piovoso e freddo Nord (Scozia, Nord dell'Inghilterra, parte dell'Irlanda) le comunità saranno essenzialmente dedite allo sfruttamento nomadico dei pascoli e alla caccia, mentre nel più temperato Sud (Inghilterra meridionale e Galles, principalmente), ricco di fiumi e di miniere di stagno, e già al centro di scambi con il continente, si svilupperà una società progredita e stanziale basata su agricoltura, commercio e manifattura.

> "I Celti abitavano in villaggi non fortificati, ed erano privi di ogni altra comodità. Dormivano su letti di fieno e di paglia, mangiavano solo carne e non esercitavano altro mestiere che la guerra o l'agricoltura. Ogni altra scienza o arte era loro sconosciuta."
>
> POLIBIO

In Italia esiste già una civiltà "celtica" precedente l'invasione "storica" dei Galli: si tratta di quella di Golasecca, stanziata lungo l'asse del Ticino, che parla una lingua imparentata con quelle celtiche continentali e trova il suo fulcro nei centri protourbani sorti intorno a Sesto Calende e Como, con Medhelan (la futura Mediolanum) come santuario o luogo sacro (*nemeton*). Quando i Galli si affacciano al di qua delle Alpi, dunque, trovano in pianura popolazioni a loro culturalmente affini, che già conoscono e con cui commerciano da tempo. La loro invasione risulta quindi pacifica e si limita a occupare i territori ancora liberi. Una volta in Italia, entrano in contatto con i Liguri, che abitano l'Appennino settentrionale, e con i popoli alpini, anche se trascurano quasi del tutto, a livello di insediamento, le aree montane, preferendo in genere stabilirsi in pianura.

Il popolo di

Quando le tribù galliche invadono la Pianura Padana, nel IV secolo a.C., trovano una cultura celtica preesistente con cui finiscono per fondersi

Le tribù dei Celti (o Galli, come li chiamano i Romani) che nel IV secolo a.C. varcano le Alpi per riversarsi nella Pianura Padana trovano ad attenderle, oltre agli Etruschi, ai Liguri e ai Veneti, anche una civiltà di lungo insediamento con cui risulta facile intendersi: parla una lingua comprensibile e condivide con i nuovi arrivati gran parte degli usi e costumi, retaggio evidente della medesima origine indoeuropea. Sorpresa gradita per alcuni, semplice conferma per altre tribù d'Oltralpe

RICCHI CORREDI
Le tombe golasecchiane sono caratterizzate da ricchi corredi, che testimoniano l'agiatezza delle classi dominanti. Sopra, un reperto di una delle due tombe principesche di Sesto Calende (Varese), con elmo a bombetta e schinieri di bronzo appartenenti a un guerriero. Qui a destra, il bellissimo vaso a tre bracci con decorazione ad anatrelle proveniente da Albate (Como), del VI-V secolo a.C.: fa parte di una tomba femminile e richiama la credenza che l'anatra trasportasse la barca solare nel viaggio verso l'Aldilà.

GOLASECCA

avvezze da secoli a scambi commerciali, o anche di mercenariato, con i "cugini" padani. In sostanza, la civiltà portata dagli invasori è tutt'altro che ignota agli antichi residenti della pianura. Le fonti accennano infatti che buona parte della stessa Italia del Nord era già stata occupata da genti celtiche, divise in varie tribù, in epoca ancora più remota: gli Insubri si erano stanziati nella zona a sud del lago Maggiore; i Leponti tra l'odierno Canton Ticino, la Lombardia occidentale, la Val d'Ossola e l'alto Vallese; gli Orobi nell'area intorno a Como e a Bergamo; i Levi e Marici nella Lomellina. Ma chi erano questi antenati peninsulari dei Galli, autentici protagonisti della prima celtizzazione del Nord Italia?

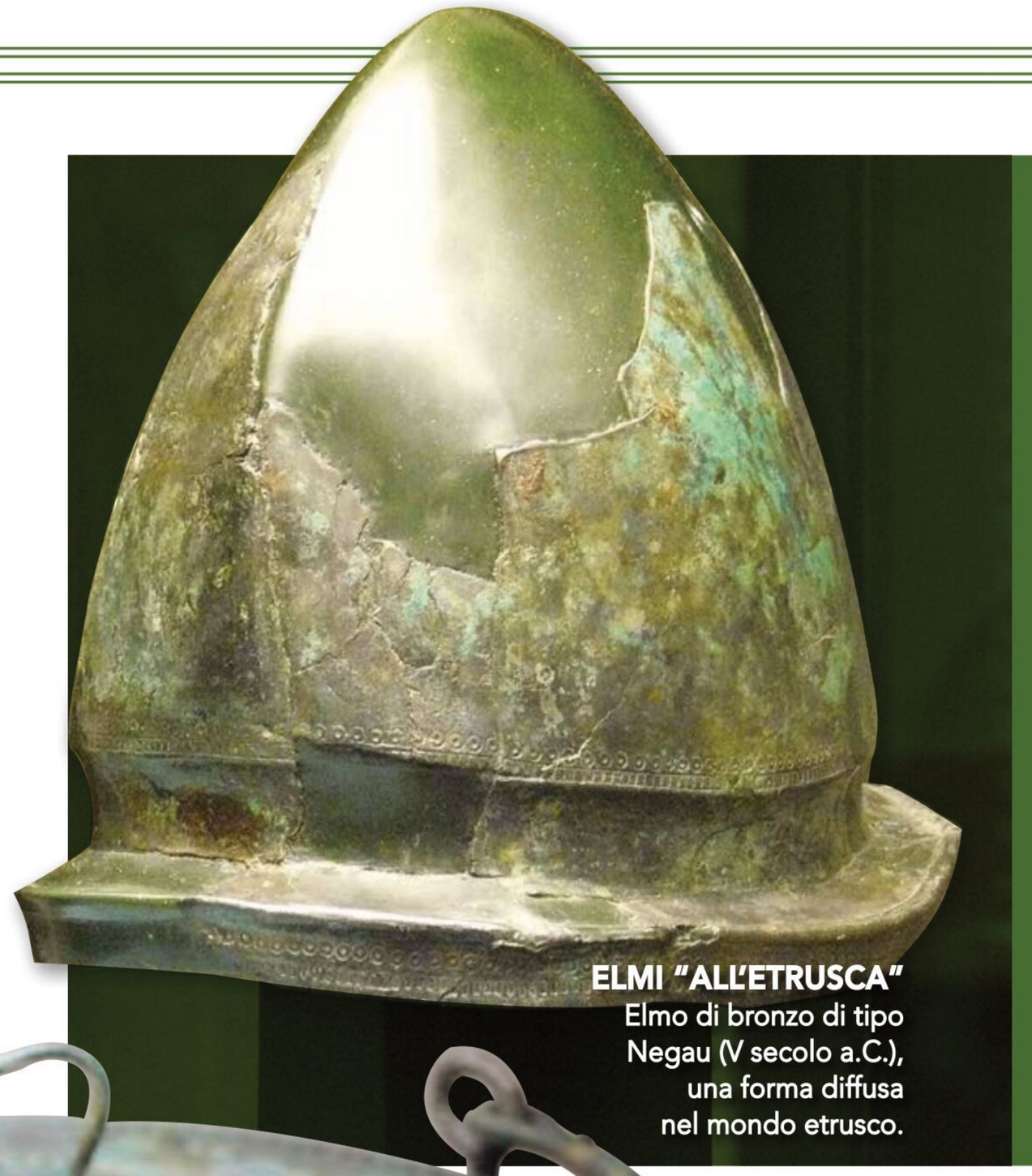
SALE E AMBRA

L'esistenza di una celticità pregallica, precedente all'epoca delle invasioni storiche, è confermata da una lunga serie di ritrovamenti archeologici. Le iscrizioni più antiche ›

CUSTODI DELLE CENERI
Il rito di sepoltura praticato dai Golasecchiani era l'incinerazione. I resti venivano cioè cremati e poi collocati in urne cinerarie successivamente interrate con il corredo del defunto. In alto, una tipica urna cineraria con decoro a denti di lupo, da Varallo Pombia (Novara), VIII-VII secolo a.C.

risalgono al VII secolo a.C. e tramandano una lingua appartenente al gruppo dei dialetti celtici continentali, le cui origini sarebbero da ricercare addirittura nell'età del Bronzo. Gli studiosi hanno ribattezzato queste lingue "lepontiche", dal nome della già citata popolazione, perché le prime iscrizioni sono state trovate nell'area di loro stanziamento, ma il nome è ovviamente limitativo. I Leponti, peraltro, discendevano a loro volta dalla precedente cultura di Canegrate, affermatasi già nel XIII secolo a.C., il che dimostra come l'intera area posta a cavallo delle Alpi e lungo il Ticino fosse una culla della civiltà europea già in tempi remotissimi.

La cultura di Golasecca, che prende nome dalla località in provincia di Varese dove per prime emersero, a metà Ottocento, le prove archeologiche della sua esistenza, fiorisce intorno al X secolo a.C. in un'area a sud delle Alpi compresa tra i fiumi Po, Ticino, Serio e Sesia. La posizione strategica, favorita dalla presenza del Ticino e dal controllo dei passi alpini, permette ai Golasecchiani di intrattenere floridi rapporti commerciali con la Pianura Padana e con il centro Europa, vivaci scambi con gli Etruschi e con i Greci, ma soprattutto un fitto import-export (in primis, il sale) con i Celti hallstattiani e, per quanto riguarda i Leponti, di avere un ruolo primario nel mercato dell'ambra proveniente dal Baltico, che viene lavorata in zona per produrre monili e gioielli destinati alla commercializzazione verso il Mediterraneo. Questa preziosa eredità viene

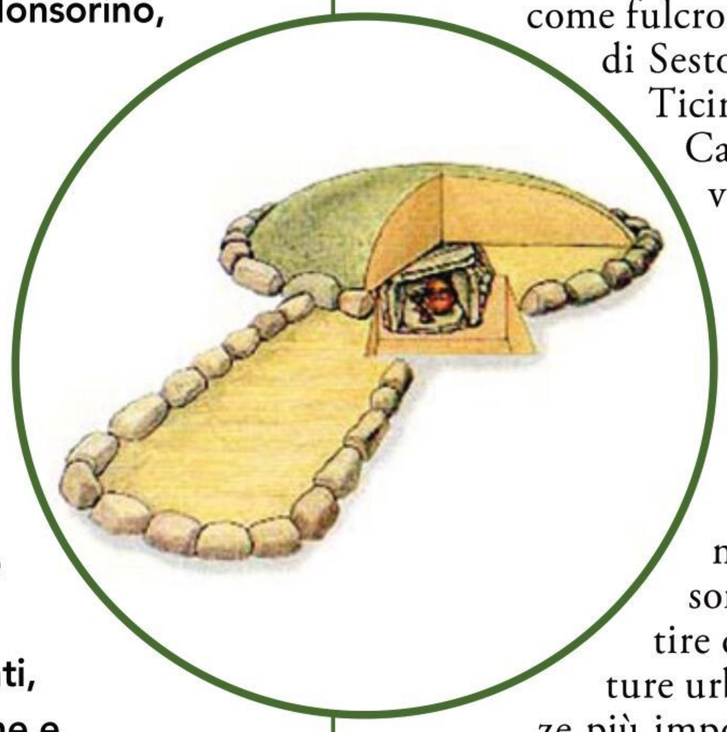


ELMI "ALL'ETRUSCA"
Elmo di bronzo di tipo Negau (V secolo a.C.), una forma diffusa nel mondo etrusco.

RITI INIZIATICI
La spettacolare situla in bronzo (vaso rituale) di Trezzo d'Adda (Milano) presenta una fitta decorazione a sbalzo con scene di caccia al cervo, tramandando così la memoria dei riti di iniziazione alla caccia cui erano sottoposti i giovani. Data al VI secolo a.C.

False tombe romane

Nel 1822, l'abate Giovan Battista Giani, erudito e antiquario locale, scopre nei boschi intorno a Golasecca, nell'area del Monsorino, alcuni tumuli di forma circolare (nel tondo), che contengono tombe a incinerazione. Le interpreta come tracce dell'accampamento romano eretto durante le guerre puniche, attribuendo quei resti a soldati deceduti durante la battaglia del Ticino, combattuta nel 218 a.C. Ma si sbaglia. Poco più di quarant'anni dopo, infatti, il grande archeologo Louis Laurent Gabriel de Mortillet, studiando i ritrovamenti, nota molte similitudini con ceramiche e oggetti già assegnati alla cultura di Hallstatt, di tipo celtico, e conclude che anche per Golasecca il sostrato di riferimento doveva essere lo stesso.



trasmessa ai nuovi arrivati d'Oltralpe, con i quali i locali si fondono pacificamente. Prima di essere "assorbiti", però, i Golasecchiani erano riusciti a estendere la loro influenza su un'area decisamente vasta, che comprendeva tutta la Lombardia occidentale, la Lomellina e parte del Piemonte, la zona nei dintorni di Como e il Canton Ticino, e aveva come fulcro la zona a sud del Lago Maggiore, nei centri di Sesto Calende, Somma Lombardo e Castelletto Ticino; oltre che di Golasecca, naturalmente. A Castelletto, tra il 2001 e il 2003, è stata rinvenuta una necropoli di 44 tombe datata al IX-VII secolo a.C., che intorno al 670 a.C. fu trasformata in un santuario per il culto degli antenati (com'era avvenuto anche a Stonehenge, per esempio).

AGIATI CITTADINI

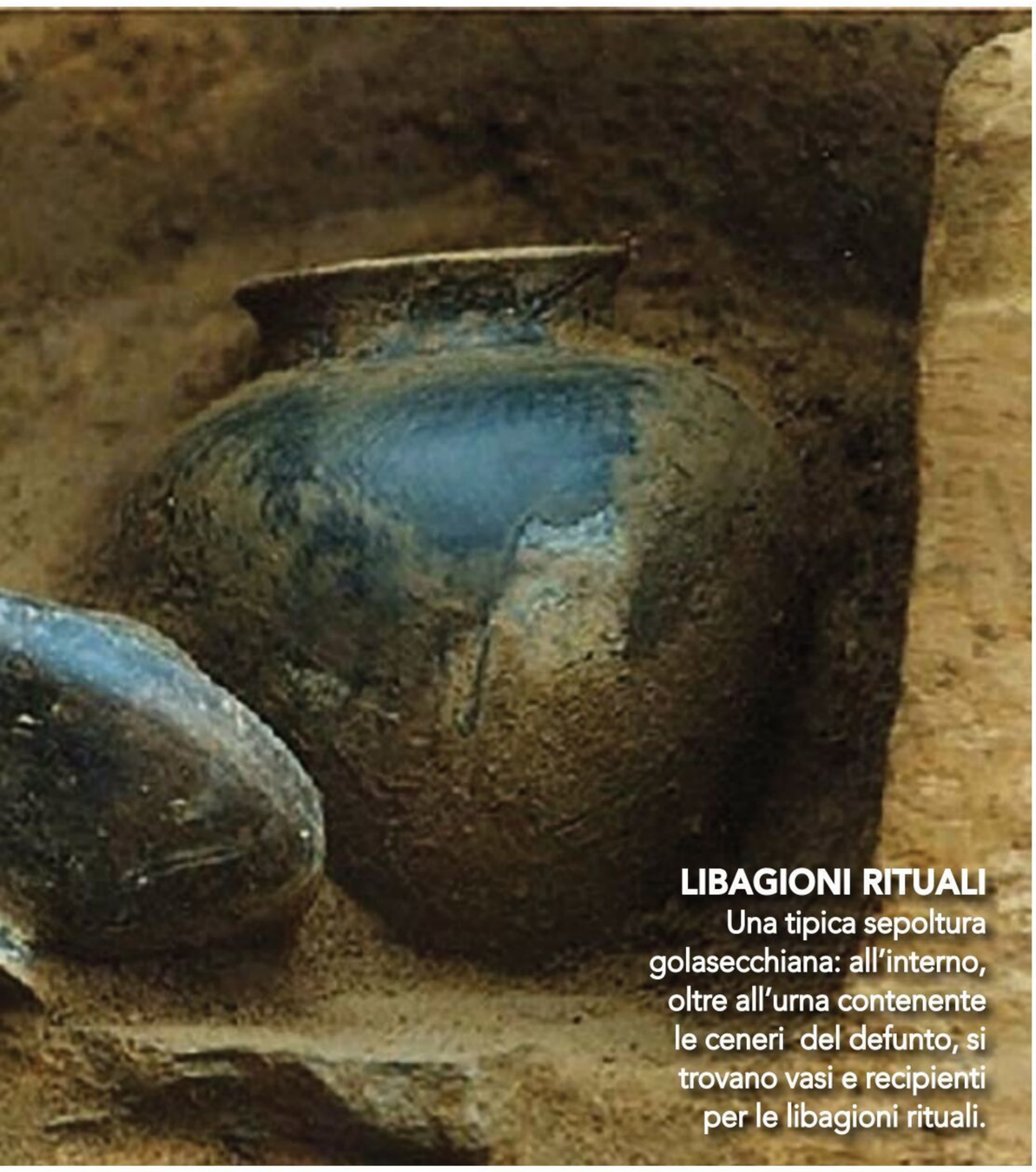
Le popolazioni golasecchiane vivono in modo frugale ma piuttosto agiato. Molti sono i villaggi, tutti vicini tra loro, che a partire dal V secolo iniziano ad accorparsi in strutture urbane più estese e complesse: le testimonianze più importanti di queste metropoli ante litteram si trovano nell'area intorno a Sesto Calende e Castelletto Ticino, nel Varesotto, e a Como, in località Ca' Morta.

Per ragioni ancora da chiarire, la "paleometropoli" a sud del Verbano decade progressivamente, mentre il circondario di Como si fa protagonista di uno sviluppo considerevole, tanto da emergere, dal punto di vista sia commerciale che culturale, rispetto al resto del territorio.

Il processo di gerarchizzazione geografica si accompagna a una sempre più marcata stratificazione sociale e alla nascita di classi egemoni, élite che tendono a diventare stabili. Le abitazioni, di dimensioni ridotte e a pianta quadrangolare, costruite in legno, poggiano su fondamenta in pietra e sono caratterizzate da un focolare centrale e da pavimentazione costituita da pietre infisse nell'argilla e ricoperte con stuoie intrecciate. Oltre all'uso della scrittura, nel corso dei secoli i Golasecchiani affinano la fattura delle ceramiche e la forgiatura dei metalli.

> I Golasecchiani erano commercianti provetti. Abitando in un'area strategica tra le Alpi e la Pianura Padana, gestirono per secoli i traffici commerciali che dall'Europa centrosettentrionale e dal Baltico si dirigevano verso il Mediterraneo.

Le necropoli, a cremazione, trovano posto al di fuori degli abitati. Le ceneri del defunto, raccolte in un'urna, sono sotterrate in una fossa insieme a ceramiche e altri oggetti personali. Intorno all'area di sepoltura si innalzano recinti di pietre, alcuni dei quali visibili ancora oggi nella zona del Monsorino di Golasecca. Sarà l'avvento dei Galli ad apportare un cambio radicale al costume funerario: i defunti, infatti, cominciano a essere inumati. Una delle necropoli più interessanti da questo punto di vista è quella di Dormelletto (No), appartenente a una comunità che probabilmente migrò nell'area durante il grande sposatamento dei popoli gallici del IV secolo a.C. Loro si fermarono, altri proseguirono. Destinazione, la città emergente più rinomata del tempo: Roma.



LIBAGIONI RITUALI
Una tipica sepoltura golasecchiana: all'interno, oltre all'urna contenente le ceneri del defunto, si trovano vasi e recipienti per le libagioni rituali.

I nuovi padroni del NORD

Alcune tribù valicano le Alpi nel IV secolo a.C., occupano la Pianura Padana e si spingono fino alle Marche. Un insediamento che cambia il profilo culturale del territorio, genera scambi e crea nuove tensioni

Nel mezzo della pianura e tra due fiumi, dove una bianca scrofa semilanuta si è fermata sotto un biancospino, proprio nel punto prescelto dagli dei, all'inizio del VI secolo a.C. nasce un villaggio destinato a fare la Storia. Si chiama Medhelan (dal gallico "in mezzo alla pianura") ed è un piccolo raggruppamento di capanne come tanti altri disseminati nel territorio degli antichi Insubri. Avrà un grande avvenire, perché è sorto sotto i migliori auspici: la scrofa è un animale propizio e il biancospino la pianta sacra a Belisama, la dea che ha ispirato Belloveso, il capo celta fondatore della futura Milano. Insieme al fratello, Segoveso, ha lasciato la terra in cui è nato, lungo il Rodano, per obbedire al nonno, re Ambigato, signore di tutti i Celti, sovrano ricco e potente, che gli ha ordinato di colonizzare nuovi territori dove insediarsi con parte della sua gente. Tito Livio ci racconta che a Belloveso è toccata in sorte l'Italia, destinazione ben più gradita di quella capitata al fratello, costretto a muovere verso est attraverso l'impenetrabile e misteriosa Selva Ercinia. Individuato nel Monginevro il passo per valicare le Alpi, Belloveso e i suoi (Biturigi, Arverni, Senoni, Edui, Ambarri, Carnuti e Aulerci) approdano nella Pianura Padana, dove sconfiggono gli Etruschi presso il Ticino. Qui incontrano anche un'altra popolazione celtica, gli Insubri, che da secoli abitano questi fertili territori ricchi di acque e foreste. Ai nuovi arrivati è concesso di insediarsi nella radura in cui sta per nascere Milano, e dove i due popoli si fondono in uno solo, tanto che i Biturigi cambieranno presto il loro nome in Insubri. Per i Romani, invece, sono genericamente Galli, termine con ›

Segoveso si avviò lungo il corso del Rodano con 130 mila persone al seguito: c'erano indovini, sacerdoti e bardi. Al contrario del fratello Belloveso, diretto in Italia, che aveva portato con sé la parte guerriera della tribù.

Le città cambiano nome e destino

Prima dell'immigrazione storica, i rapporti tra Etruschi e Celti erano costanti e proficui: i Celti acquistavano vino, olio e ceramica (anche greca), e in cambio vendevano minerali e ambra. Le cose cambiarono quando si insediarono nella Valle Padana, proponendosi come produttori di materie prime. Superiori per numero, sottrassero tutto il territorio padano agli Etruschi e divennero il gruppo linguistico prevalente. Il processo non fu traumatico, ma alla fine la composizione demografica della Pianura Padana era mutata completamente e gli Etruschi si ritrovarono i Celti "in casa".

Il popolo dei Boi, alla fine del IV secolo, dopo aver tolto agli Etruschi Velzna (Bologna, che ribattezzarono Bona), prese il controllo del porto di Spina e dei traffici lungo il fiume Reno, e attraverso i passi appenninici arrivò fino all'Etruria. L'insediamento di Marzabotto, privato della funzione di "cerniera" tra i due versanti appenninici, fu abbandonato. Modena e Mantova rimasero invece città etrusche fino all'epoca romana. In Romagna sopravvissero anche le città costiere di Rimini e Ravenna.

UNA FAMA MERITATA?
Questo quadro di Paul Jamin (*Brenno e il suo bottino*, 1893) presenta i Galli come "barbari" predatori e assetati di bottino: un concetto elaborato e a lungo ribadito dai Greci per etichettare le popolazioni al di fuori del mondo classico, percepite come inferiori. Nella pagina a fronte, un bronzetto di guerriero da Sanzeno (Trento), databile al V secolo a.C.

L'Adda, un fiume di confine

L'Adda divide oggi la provincia di Milano da quella di Bergamo, ma in epoca celtica separava la zona di occupazione degli Insubri (Lombardia occidentale) da quella dei Cenomani (Lombardia orientale). I primi furono nemici di Roma, i secondi suoi alleati, e lungo il fiume si combatterono numerose battaglie.

Nel Cinquecento l'Adda divenne il confine tra la Serenissima e il Ducato di Milano, e ancora oggi tra i dialetti della Lombardia insubre, il bergamasco e il bresciano la differenza è chiaramente percepibile.

Mercenari al soldo del tiranno di Siracusa

Raccontano le fonti romane che i Galli Senoni, fuggiti dall'Urbe dopo il sacco di Brenno, mandarono un'ambasciata al tiranno di Siracusa per offrirgli un'alleanza militare. Dionisio era impegnato nella guerra contro la lega italiota e i Galli gli proposero un trattato di cobelligeranza, sottolineando come le due parti avessero a che fare con lo stesso nemico: gli Etruschi. La proposta risultò gradita a Dionisio, che assicurava alla sua causa forti combattenti e si cautelava contro la possibilità che quell'ingovernabile forza d'urto si rivolgesse contro di lui. L'alleanza con Dionisio durerà una trentina d'anni, durante i quali i Celti effettueranno razzie anche in Puglia e in Campania. Proprio venendo dalla Japigia (l'attuale Puglia), insieme ai siracusani, porteranno un attacco combinato alla città di Caere, solo parzialmente riuscito.

Grazie ai reclutamenti di mercenari, i Celti fecero il loro primo ingresso in Grecia, nel 368-367 a.C., dopo la battaglia di Leuttra quando, insieme a truppe iberiche, furono inviati a combattere al fianco degli Spartani in difficoltà contro l'assediante Epaminonda.

cui nell'Urbe venivano indicati i Celti che abitavano in origine la Gallia Transalpina, una regione oggi corrispondente a Francia, Svizzera, Belgio e Germania.

POPOLI IN MARCIA

Fin qui il mito fondante narrato da Tito Livio, la "versione romana" e leggendaria della venuta in Italia dei Galli e della nascita di Milano, narrazione che ha più di un punto di convergenza con il mito di Romolo e Remo: due fratelli di nobili origini, nipoti di un re, che prima di fondare una comunità propria si dedicano a scorribande e razzie. Il racconto di Livio pone anche un problema di datazione: segnala infatti l'invasione celtica nel VI secolo a.C., mentre la storiografia greca ne dà conto a partire dal IV. Oggi gli storici sposano convintamente la seconda ipotesi, senza per questo escludere una penetrazione celtica, meno massiccia e sistematica, anche nei secoli precedenti, indotta da rapporti commerciali o dallo spostamento di compagnie di mercenari galli. Le risultanze archeologiche ci raccontano che l'*oppidum* (città fortificata) celtico di Milano si inserì su un preesistente abitato golasecchiano (relativo cioè alla civiltà che prende il nome dal sito di Golasecca, in provincia di Varese), la cui cultura fu poi ereditata dagli Insubri. E sempre sulla fondazione di Milano alcuni studiosi ipotizzano che, almeno inizialmente, non si trattasse di un villaggio, ma di un santuario celtico. Un'ipotesi che attribuisce a Bellovveso un ruolo religioso e cambia l'interpretazione del viaggio narrato da Livio: non una migrazione, quindi, ma uno spostamento rituale di guerrieri e sacerdoti, che si sono posti in cammino per trovare un luogo sacro. L'approdo dei Gal-

Quei Liguri senza mare...

Giunti in Italia, i Galli vennero in contatto, tra gli altri, con i Liguri. Con il tempo le due popolazioni si fusero, dando vita a un'unica comunità caratterizzata da usi e costumi tanto simili che in molte zone il confine non è nettamente distinguibile.

All'epoca della conquista romana, i Liguri avevano ormai adottato la cultura materiale (gioielli, utensili, armi) dei Galli. I Liguri (la cui origine è controversa) occupavano l'area compresa tra l'attuale Liguria, il Piemonte a sud del Po e la Toscana nordoccidentale, ma giunsero a esercitare la loro influenza su un'area molto più vasta, dall'Italia settentrionale e centrale, fino alla Francia.

li in Pianura Padana rientra in un movimento migratorio più ampio, cominciato nel IV secolo a.C.: un fenomeno che vede mettersi in marcia almeno 300 mila persone, che puntatno non solo verso il Nord Italia ma anche lungo la direttrice orientale che, dalla Boemia, raggiunge prima i Balcani e poi la Grecia. Un sommovimento su larga scala, insomma, probabilmente determinato da un aumento demografico tale da rendere necessaria la ricerca di nuove terre e risorse: non un moto di popolo confuso e spontaneo, ma un'azione coordinata dai capi tribù e logisticamente ben organizzata. Pianificazione agevolata dai rapporti commerciali e culturali che da secoli i popoli transalpini intrattenevano con quelli peninsulari, fossero essi Etruschi o Celti di antico insediamento della cultura di Golasecca, presenti tra Piemonte e Lombardia almeno dal X secolo a.C. e protagonisti della ›

Attirati da vino e fichi? Soltanto una leggenda

Tito Livio e Plinio il Vecchio offrono versioni diverse su molti episodi, ma concordano nell'attribuire la calata dei Galli in Italia anche alla tentazione scatenata in loro da alcuni prodotti del nostro Paese: in particolare il vino, i fichi secchi, l'olio e l'uva. Plinio sembra comprendere gli invasori, vista la bontà dei prodotti in questione, mentre Livio riporta una leggenda che scarica la responsabilità su un marito tradito di Chiusi: avrebbe attirato i barbari per vendicarsi dell'amante della moglie, signore della città.

prima celtizzazione dell'Italia del Nord. L'esecuzione di un movimento così ampio e articolato, sia militarmente che dal punto di vista demografico, per una realtà politica frammentata come quella celtica appare spiegabile solo con l'emergere al suo interno di una nuova classe guerriera, pronta a sostituire le antiche dinastie in declino. Un'élite marziale, giovane e flessibile, pienamente inserita in quell'organizzazione intertribale fatta di confraternite guerriere capaci di garantire ai diversi popoli un'azione coordinata.

ETRUSCHI E LIGURI IN FUGA

I Galli scendono in Pianura Padana attraverso due principali vie di transito, già battute da lungo tempo: il Gran San Bernardo per i gruppi provenienti dalle zone della Marna, della Mosella e della media valle del Reno; i valichi delle Alpi orientali per quelli originariamente stanziati nell'area boema. I Levi e i Lebezi si fermano presso il Po, gli Insubri tra il Ticino e il Serio. A oriente di questi fiumi, fino al Veronese, trovano posto i Cenomani, bloccati a est dai Veneti. A sud del Po e ai piedi dell'Appennino occidentale si insediano gli Marici, mentre i Boi si fermano a oriente di questo gruppo e i Lingoni lungo la costa adriatica della Romagna. Più a sud, nelle Marche, ecco i Senoni.

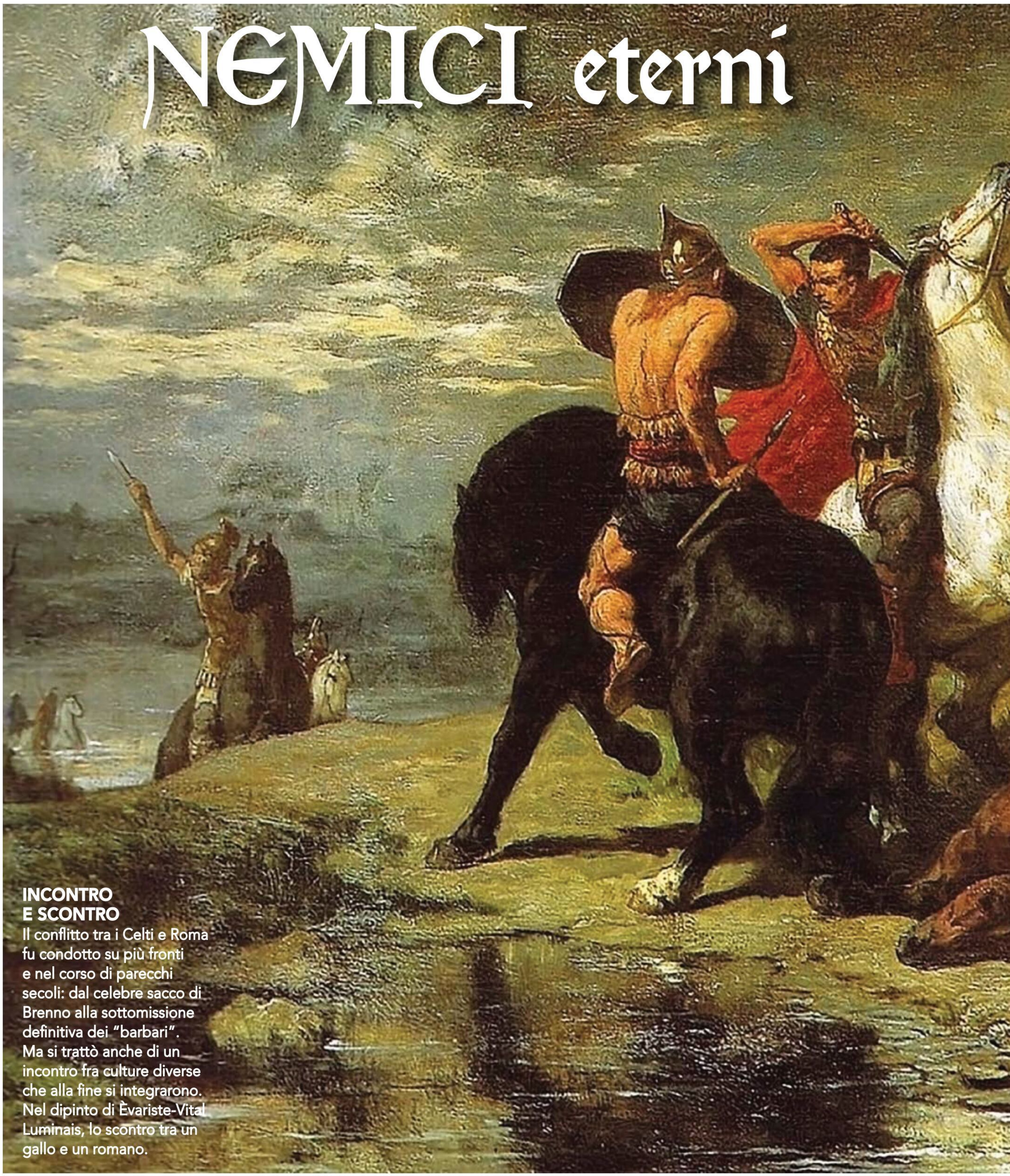
Le tribù galliche sconfiggono gli Etruschi sul Ticino, sgretolando l'Etruria padana, e sfrattano i Liguri prima dalla zona di Brescia e Verona, e poi anche da quella appenninica, tra Piacenza e Modena. Ma i Galli non sono solo soldati. Come ci spiega Cesare nel *De bello Gallico*, essi dimostrano una straordinaria capacità di assimilazione e integrazione nei confronti dei sostrati locali: con i Liguri, per esempio, si

DALLA BOTTE ALLE BRAGHE

Le manifestazioni principali della celticità nell'Italia preromana furono il carro a due ruote, le bardature dei cavalli, la lavorazione al tornio della ceramica, gli ornamenti personali e i servizi da mensa. I Celti diffusero nel nostro Paese anche altre invenzioni, come la botte a doghe, il carro da guerra e i pantaloni, (le *bracae*), indumento sconosciuto ai Romani e agli altri popoli italici. A sinistra, il "Guerriero di Vachères" (I a.C.) indossa la tipica cotta di maglia (*lorica hamata*) celtica.

sviluppa in breve tempo un processo di fusione culturale e demografica. E mentre lo stanziamento mette radici (oltre che Milano, sono di fondazione celtica anche Como, Bergamo, Brescia, Verona, Vicenza e Trento), decollano i commerci. I nuovi padroni della Pianura Padana si avviano a controllare il lucroso traffico del corallo, proveniente soprattutto da Napoli, che diventa oggetto di un vero boom. L'incontro con le civiltà dell'Etruria, della Magna Grecia e di Roma induce i Galli a fare propri alcuni elementi decorativi e artistici tipici delle culture mediterranee. Reinterpretati secondo il gusto celtico, essi diventano tratti distintivi di uno stile detto "vegetale" che connota le produzioni non solo della Pianura Padana ma anche di altre zone europee, che si distinguono come centri nevralgici di innovazione dell'arte celtica.

NEMICI eterni



INCONTRO E SCONTRO

Il conflitto tra i Celti e Roma fu condotto su più fronti e nel corso di parecchi secoli: dal celebre sacco di Brenno alla sottomissione definitiva dei "barbari". Ma si trattò anche di un incontro fra culture diverse che alla fine si integrarono. Nel dipinto di Èvariste-Vital Luminais, lo scontro tra un gallo e un romano.

Quattro secoli di guerra contrappongono Celti e legioni dell'Urbe: battaglie e massacri, ma anche alleanze militari e politiche, fino alla resa e alla progressiva romanizzazione

"Guai ai vinti!» risponde arrogante e beffardo Brenno alle proteste dei Romani, e getta sul piatto della bilancia anche la sua spada, aumentando così il peso del riscatto in oro preteso dai Galli per levare l'assedio all'Urbe, ridotta a un deserto di rovine fumanti. Mentre le matrone, disperate, offrono alla città gli ultimi monili, nella sua ricostruzione Tito Livio fa entrare in scena un virile Marco Furio Camillo, che sentenzia minaccioso, rivolto al capo barbaro: «Non con l'oro si difende l'onore della patria, bensì col ferro delle armi!». È l'inizio della riscossa. I Galli, in effetti, lasciano la città, non sappiamo con certezza se a seguito di alcune sconfitte militari subite nei dintorni di Roma o per fare precipitoso (e volontario) ritorno nelle terre d'insediamento, nel frattempo minacciate dai Veneti.

Roma decreta il trionfo di Furio Camillo, il salvatore, il "secondo Romolo", ma la città ha perso la baldanza della potenza nascente; ha le riserve auree prosciugate e gli archivi della storia patria bruciati; l'audacia del popolo è venuta meno, tanto che molti vorrebbero lasciare le sponde del Tevere e trasferirsi nell'etrusca Veio.

TUTTI CONTRO ROMA

Siamo nel 390 a.C., Brenno ha distrutto la città che un giorno diventerà un impero e l'Urbe ha assaggiato l'amara medicina già sorbita da Etruschi e Liguri, i primi in Italia a scontrarsi con le bellicose tribù calate dall'Europa centrale. Uomini forti nati per la guerra, ardimentosi e feroci, capaci di terrorizzare il nemico con le loro urla ancora prima di investirlo con la furia delle cariche: le informazioni che Roma raccoglie sui Galli, probabilmente attraverso i racconti degli Etruschi, sono tutt'altro che tranquillizzanti, eppure la Repubblica non è capace di prepararsi allo scontro. D'altronde non è ancora una superpotenza e quei barbari che imperversano all'estremo confine della Toscana sono lontani dalla sua zona d'influenza. Ma lo resteranno per poco. Saranno i Senoni, comandati da Brenno, a dare corpo ai peggiori incubi dei Romani: prima conquistano il territorio tra Romagna e Piceno, poi si spingono a saccheggiare il Lazio e cingono d'assedio la città etrusca di Chiusi, che sempre secondo il racconto di Tito Livio chiede aiuto al Senato romano. L'Urbe non manda soldati ma ambasciatori, uno dei quali uccide un capo senone, scatenando l'ira di Brenno. Roma si prepara allo scontro predisponendo le truppe sul Tevere, dove il fiume riceve le acque dell'affluente Allia. L'impatto dei Galli è terrificante, le legioni non reggono l'urto e lasciano la città indifesa nelle mani dei barbari invasori: è il preludio al sacco di Roma, un'onta che nemmeno la successiva riscossa sarà in grado di eliminare dalla storia patria. La città si rialza a fatica, con la radicata consapevolezza di aver trovato ›

un avversario in più sulla strada che porta all'egemonia. Durante il III secolo, infatti, i Galli, da soli o alleati con altri popoli italici, attaccano ripetutamente l'Urbe, fino allo scontro del 295 a.C. nella battaglia del Sentino (oggi Sassoferrato, Ancona), che segna la definitiva sconfitta dei Senoni e apre ai Romani il dominio sull'Italia centrale. Siamo all'epoca della Terza guerra sannitica e contro Roma si è formata un'ampia alleanza di nemici (Etruschi, Sanniti, Galli Senoni e Umbri) per quella che, visto il numero di attori in campo, passerà alla Storia come la "battaglia delle nazioni". Uno scontro durissimo che le legioni rischiano di perdere, e alla fine si aggiudicano solo grazie alla *devotio* di Publio Decio Mure, il sacrificio rituale del console che si lancia contro i nemici e offre la sua vita per la vittoria. Impegnata contemporaneamente su più fronti, Roma prova a rompere lo schieramento gallico, e firma un trattato di alleanza con Cenomani e Veneti, sfilandoli così dalla grande coalizione interceltica che Boi e Insubri stanno componendo. La colonizzazione romana del Piceno, l'Ager Gallicus sottratto ai Senoni ed entrato a far parte del demanio, è stato un campanello d'allarme per tutti i Galli stanziati al Nord, per nulla entusiasti di fronte alla prospettiva di diventare una provincia romana. Boi e Insubri, affiancati dai Taurini, nonché da un folto contingente di mercenari gesati arrivati da Oltralpe, giocano d'anticipo e muovono decisi contro l'Urbe. Tra i popoli alleati contro Roma figurano anche i Liguri, mentre gli Etruschi garantiscono all'esercito in marcia il passaggio sui loro territori.

Sulla decisione dei Galli hanno influito anche le pressioni di Cartagine che, impegnata a contendere a Roma l'egemonia sul mare, vede di buon occhio un ulteriore impegno bellico che dissangui i rivali. Dopo un'iniziale vittoria presso Chiusi, i Galli vengono sconfitti a Talamone (225 a.C.), nella battaglia che gli storici indicano come una delle più importanti dell'antichità. Lasciano sul campo 40 mila caduti, e altri 10 mila vengono fatti prigionieri. Dopo Talamone Roma considera la possibilità di cacciare i Galli anche dall'Italia del Nord, inviando un altro contingente che obbliga i Boi a un atto di sottomissione. Restano gli Insubri che, sconfitti sull'Adda una prima volta nel 223 a.C., chiedono invano la firma di una pace. Il Senato decide invece la ripresa delle ostilità e, l'anno seguente, le legioni assediano la roccaforte nemica di Acerrae, posta tra Lodi e Cremona, all'altezza dell'attuale Pizzighettone. Rafforzati da 30 mila mercenari, gli Insubri marciano su Clastidium (Casteggio, nell'Oltrepò Pavese), dove il 1° marzo del 222 a.C. vanno incontro a una disastrosa sconfitta: lo stesso capo gallico Viridomaro perde la vita in battaglia, ucciso dal console Marco Claudio Marcello.

A FIANCO DI ANNIBALE

Le legioni romane hanno la strada spianata verso Medhelan, capitale nemica, che cede dopo un breve assedio: diventerà Mediolanum, Milano. Gli Insubri consegnano la sovranità ai vincitori in

Gli alberi come armi contro Roma

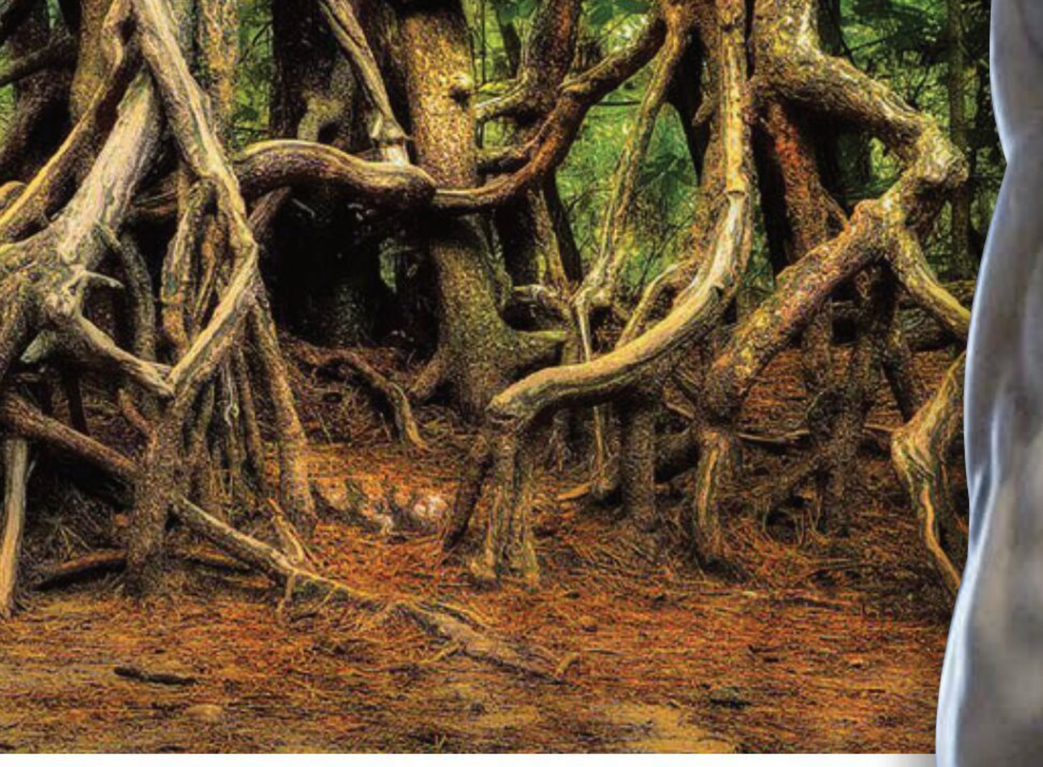
Una delle sconfitte più umilianti per i Romani si verificò nella Selva Litana, una zona boscosa e paludosa dell'Emilia. Lì, nel marzo del 215 a.C. (o forse nel 218, comunque nel quadro della Seconda guerra punica), i Galli Boi sconfissero e decimarono le legioni romane con l'aiuto degli alberi. Secondo Tito Livio, i Galli escogitarono di incidere i tronchi a destra e sinistra in modo che stessero ritti ma cadessero al minimo urto.

Quando le legioni di Postumio arrivarono, diedero una spinta agli alberi più lontani, che, abbattendosi sugli altri, causarono un effetto domino che fece strage di uomini e cavalli. Chi non rimase schiacciato fu finito dai Boi nascosti nel bosco. Lo stesso Postumio morì nel corso dell'imboscata.

cambio della sopravvivenza. Per consolidare il dominio su quella che diventerà la Gallia Cisalpina, l'Urbe fonda due colonie, Piacenza e Cremona, rispettivamente nel territorio degli Insubri e dei Boi. Sconfitti, umiliati e costretti alla subordinazione, i Galli restano però irriducibili, e quando su Roma si abbatte il ciclone Annibale, nel 218 a.C., sono i primi a schierarsi dalla parte del condottiero punico. Spinti alla rivolta dai Cartaginesi, scacciano i Romani da Piacenza e assediano Modena, obbligando il console Publio Scipione, padre del futuro "Africano", a dirottare il grosso delle truppe verso la Pianura Padana. La battaglia sul Ticino, nei pressi forse dell'attuale Vigevano, è il primo scontro tra Annibale e Roma: non impegna gli interi eserciti rivali ma soltanto le due avanguardie, in particolare le cavallerie, eppure basta a certificare le capacità belliche del cartaginese. Roma è sconfitta, Scipione gravemente ferito, e gli alleati Galli reclutati tra le fila romane disertano. Tutte le tribù celtiche padane corrono a offrire omaggio e alleanza al vincitore. Verranno utili sul Trebbia, nel dicembre del 218 a.C., quando i Galli fanno crescere gli effettivi a disposizione di Annibale fino a 40 mila unità, e contribuiscono alla seconda vittoria cartaginese. E daranno il loro apporto, l'anno successivo, nella battaglia del Trasimeno, quando il condottiero punico spingerà la sua sfida fino alle porte dell'Urbe: l'esercito di Annibale prevale di nuovo, la maggioranza delle sue schiere è

(Segue a pagina 30)

IL SUICIDIO DEL GUERRIERO
Il Galata sconfitto si dà la morte: la statua è una copia romana dell'originale, fatto scolpire dal re di Pergamo.



ALESIA, BATTAGLIA EPICA

Nel 52 a.C., Giulio Cesare incalzò Vercingetorige che si rifugiò ad Alesia, cittadella dei Mandubi (forse l'odierna Alise-Sainte-Reine). L'assedio che ne seguì fu un capolavoro della strategia militare del condottiero, e dell'ingegneria romana in generale.

23 FORTEZZE

Per prendere Alesia, per prima cosa Cesare fece costruire una fortificazione del perimetro di dieci miglia (oltre 17 km) lungo la quale pose 23 fortezze di guardia, vigilate notte e giorno da un gran numero di sentinelle che riferivano qualsiasi movimento nemico.

I 3 FOSSATI

A 400 m dalla fortificazione Cesare scavò un fossato di 6 m e due larghi 5, il più interno dei quali riempito di acqua deviata dal fiume. Infine, chiuse il perimetro con un terrapieno fortificato alto 4 m dotato di rostri e plutei. Intorno disseminò trappole.

LA RESA DEFINITIVA

Vercingetorige getta le armi ai piedi di Cesare: questo quadro, dipinto da Lionel-Noël Royer nel 1899, esprime tutta la drammaticità di un momento che ha segnato per sempre le sorti della Gallia e dell'Europa.

IL DOPPIO ASSEDIO

Vercingetorige chiamò in soccorso un esercito, che si accampò su un colle a circa un miglio dalle fortificazioni romane. Cesare si trovò così nell'inedita situazione di dover affrontare simultaneamente due scontri, uno da assediante e uno da assediato.

LA VITTORIA DI CESARE

Durante una sortita, Vercingetorige fu costretto a ritirarsi e poi ad arrendersi. Indossata l'armatura più bella, bardò il cavallo, uscì dalla porta della città e si spogliò delle sue armi davanti a Cesare. Lui e molti dei suoi furono fatti prigionieri e portati a Roma.

composta da Galli e pochi ormai sono i contingenti sopravvissuti al passaggio delle Alpi. Ma l'annus horribilis per Roma è il 216 a.C.: il grosso del suo esercito (50 mila uomini) viene decimato in un solo giorno, annientato dai Cartaginesi a Canne. Un altro contingente viene spazzato via da un'imboscata dei Galli Boi in una zona boschiva tra Bologna e Modena: quella Selva Litana progressivamente ridotta e distrutta per fare posto alle coltivazioni e a cui, comprensibilmente, Roma ha riservato la *damnatio memoriae*, tanto da renderla ancora oggi di controversa localizzazione. Le legioni comandate da Lucio Postumio Albino avrebbero dovuto aggredire le regioni della Gallia Cispadana, così da obbligare gli alleati di Annibale a ritirarsi e indebolire il fronte cartaginese, ma le cose sono andate diversamente: Tito Livio racconta che Lucio Postumio, ucciso nell'agguato della Selva Litana, viene decapitato e il suo teschio ridotto a una coppa con cui brindare alle divinità dei vincitori.

DILAGA LA CULTURA DELL'URBE

Mentre la feroce rivalità tra Romani e Punici continuerà con alterne vicende ancora per lunghissimi anni (Cartagine verrà rasa al suolo nel 146 a.C.), anche la guerra dell'Urbe contro i Galli prosegue: dieci anni di sanguinose battaglie (fino al 194 a.C.), quando gli Insubri, sconfitti presso Milano dal proconsole Lucio Valerio Flacco, stipulano la pace. I Boi, invece, continuano a combattere da soli per altri tre anni: nel 191 a.C., a seguito di una pesante sconfitta e non volendo accettare le gravose condizioni di pace imposte dal nemico, i superstiti lasciano l'Italia e fanno ritorno in Boemia. Il territorio dell'Emilia-Romagna diventa subito oggetto di una forte colonizzazione romana, e comincia il lento ma inesorabile assorbimento dei Galli rimasti nell'orbita culturale dell'Urbe. Tanto che sul finire del II secolo a.C., quando i Cimbri scendono in Italia dai valichi alpini, i Galli non si uniscono agli invasori: sono memori delle precedenti sconfitte e ormai consapevoli di una situazione mutata che vede le classi egemoni celtiche sempre più coinvolte nel processo di romanizzazione. In occasione della guerra scoppiata nel 90 a.C. tra i Romani e gli alleati italici, i primi si garantiscono l'appoggio dei Galli con la concessione dello *ius Latii*, il primo passo verso la piena cittadinanza romana. Nove anni dopo, la Gallia Cisalpina diventa una provincia dell'Urbe, peraltro di importanza vitale: è l'unica in cui è stanziato un esercito, e da qui Cesare organizzerà le spedizioni transalpine e la presa del potere nel 49 a.C., anno in cui concederà ai Cisalpini la completa cittadinanza romana.

È il punto di arrivo di un lungo processo di assorbimento, da parte gallica, di usi e costumi latini: un fenomeno gestito con lungimiranza da Roma, che non tenta mai di penetrare in profondità nella pianura a nord del Po e, soprattutto, evita di distruggere il tessuto sociale preesistente. Così può far germogliare spontaneamente nelle popolazioni conquistate una classe dirigente filoromana capace di mandare senatori nell'Urbe e produrre letterati e uomini di cultura del calibro di Cornelio Nepote e Valerio Catullo. Negli stessi anni in cui normalizza il Nord Italia, Roma esporta le sue insegne anche nella Gallia Transalpina, le regioni della Francia meridionale che diventeranno presto una provincia dipendente dall'Urbe con il nome di Gallia Narbonese, e faranno da trampolino di lancio alle legioni di Cesare avviate alla conquista della Gallia intera. Le legioni si presenta-

Galati, i Celti d'Oriente che erano giunti in Turchia

I Celti giunsero fino in Turchia. Nel 278 a.C. Brenno, omonimo del condottiero che sconfisse Roma, invase la Pannonia e da lì, attraverso l'Illiria, arrivò in Grecia, distruggendo Delfi, dove venne ferito. Tra il 278 a.C. e il 270 a.C., trovando resistenza in Grecia, una parte della popolazione attraversò lo stretto dei Dardanelli e si stanziò a ridosso della Bitinia, approfittando anche dell'invito del re locale Nicomede, che in cambio di territori li assoldò come mercenari per conquistare l'Anatolia. La loro espansione fu interrotta dall'imperatore di Siria Antioco I, che li sottomise e li confinò in Galazia, regione nei pressi di Ankara.

Successivamente, nel 230 a.C., il re di Pergamo, Attalo I, sconfisse i Galati che si erano ribellati. L'altra parte della popolazione, sconfitta in Macedonia dal re Filippo, si stanziò in Bulgaria, fondando il regno di Tylis. A destra, un guerriero galata (statua proveniente da Myrina, II secolo a.C.).

no una prima volta oltralpe per dare soccorso alla fedele Massalia (Marsiglia) contro le invadenze delle tribù celto-liguri. Roma ne approfitta per stringere una solida alleanza con i Celti Edui, dislocati in Gallia centrale, presto gratificati con lo status di "amici di Roma": una popolazione che risulterà decisiva per assecondare l'ulteriore penetrazione romana nella regione. Con la conquista di Entremont (presso Aix-en-Provence), capitale dei Salluvi, e la successiva vittoria contro Allobrogi e Arverni, nel 121 a.C. viene fondata la nuova provincia romana: garantirà il collegamento con le coste ispaniche attraverso la via Domizia.

GUERRA IMPERIALISTA

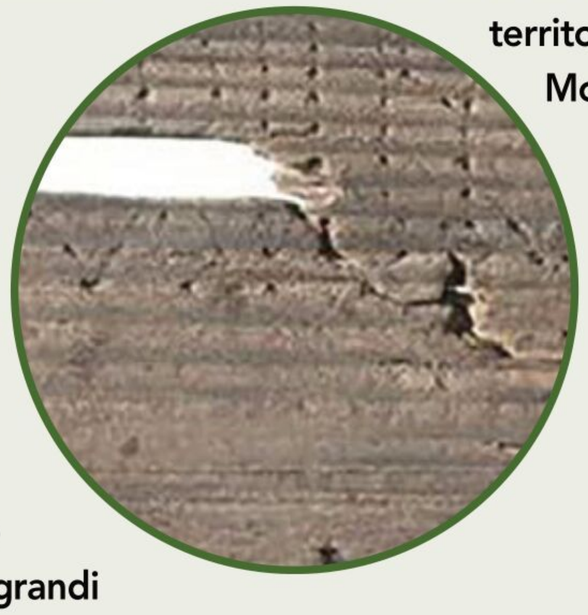
Condottiero geniale e ambizioso uomo politico, Caio Giulio Cesare ha bisogno di un trionfo personale per bilanciare quelli orientali di Pompeo e rafforzare la sua posizione all'interno del Primo triumvirato. Spacciata per guerra difensiva, la conquista della Gallia ha via via assunto, nel giudizio degli storici, la fisionomia di un conflitto imperialista, freddamente programmato a partire dall'amplificazione del potenziale pericolo rappresentato dagli Elvezi. Informato dell'intenzione del popolo celta di migrare verso le regioni occidentali della Gallia passando attraverso la provincia romana, Cesare capisce di avere finalmente in mano un formidabile *casus belli* per la sua guerra personale, e da Roma si precipita a Ginevra. Nonostante la disponibilità iniziale degli Elvezi a modificare i loro progetti, Cesare alza le pretese e provoca lo scontro: le battaglie del fiume Arar e di Bibracte segnano una doppia vittoria romana e l'inizio di un'inarrestabile galoppata militare, dalla resa degli Elvezi (58 a.C.) a quella di Vercingetorige ad Alesia (52 a.C.), durante la quale Cesare mette in campo la sua superiorità di inarrivabile condottiero e spregiudicato uomo politico. Sconfitti gli Elvezi, riceve l'apprezzamento della maggioranza delle tribù celtiche e si inserisce nella disputa tra queste e l'arrogante re germano Ariovisto. Una volta sconfitto anche Ariovisto, Cesare fa sua (e di Roma) tutta la Gallia Celtica, e i popoli che la abitano. I continui successi del triumviro allarmano le tribù della Gallia Belgica, la parte settentrionale del Paese, che si federano per costituire un esercito poderoso, rafforzato da alcune tribù di germani, affidato al comando di Galbas, re degli Suessioni. La battaglia del fiume Axona e quella del fiume Sabis segnano un nuovo trionfo di Cesare e la sottomissione a Roma anche della Belgica, che andrà poi a saldarsi con i territori atlantici conquistati da Publio Crasso.

> "La Gallia è, nel suo complesso, divisa in tre parti: la prima la abitano i Belgi, l'altra gli Aquitani, la terza quelli che nella loro lingua prendono il nome di Celti, nella nostra, di Galli. Tra i vari popoli i più forti sono i Belgi."
>
> GIULIO CESARE

Cesare ha compiuto il suo capolavoro: trasformare Roma da potenza mediterranea a dominatrice dell'Europa transalpina, impresa che cambia il destino del continente. Nei nuovi territori assoggettati, l'Urbe fonda città e costruisce strade e acquedotti. Le due culture, celtica e romana, si mescolano in un inedito sincretismo, che in parte sarà fatto proprio dai futuri dominatori Franchi e su cui, molti secoli dopo, germoglierà il Sacro Romano Impero di Carlo Magno.

I nuovi padroni della Britannia

Se le tracce lasciate dai Celti in Britannia sono sicuramente molte, altrettante sono le testimonianze dell'occupazione romana, soprattutto i resti dei forti eretti per far fronte alle ribellioni delle tribù locali e per controllare il territorio. Emblematico, da questo punto di vista, il Vallo eretto da Adriano per arginare Pitti e Caledoni sul confine dell'odierna Scozia. Nelle grandi città come Londinium (Londra), dopo la conquista i Romani costruirono anche infrastrutture e terme, esportandovi il radicato modello amministrativo e organizzativo proprio dell'impero. Proprio a Londra, di recente sono state scoperte 400 tavolette che contengono i documenti scritti a mano più antichi del territorio britannico. Molte sono state già decifrate: si tratta di testi incisi su tavolette di legno un tempo ricoperte da uno strato di cera. Vi leggiamo il primo riferimento noto (65 d.C.) alla città di Londra: "Londinio Mogontio", ossia "In Londra, a (o per) Mogontius". Il documento più antico è un contratto dell'8 gennaio del 57 d.C., in cui un certo Tibullo si impegna a saldare il debito di 105 denari contratto con Grato per alcune merci da lui vendute e spedite. Un'altra tavoletta contiene invece la sequenza di lettere "abcdiifghiklmnopqrst": forse una semplice esercitazione di scrittura.



DOCUMENTI PREZIOSI
Le tavolette di Londinium: lo strato di cera è andato perduto, ma i segni impressi dallo stilo sono rimasti incisi sul legno e risultano ancora perfettamente leggibili.

I LEADER militari

L'ORGOGLIO DEI DUE CAPI

In risposta ai Romani, che protestano per le bilance truccate con cui i Galli stanno pesando l'oro preteso per lasciare la città, Brenno (a sinistra, il busto che ornava la prua della corazzata francese *Brennus*, varata nel 1891) pronuncia la celebre frase «Guai ai vinti» e mette sul piatto della bilancia anche la spada. Gli risponde a tono il generale romano Marco Furio Camillo, guidando la riscossa dell'Urbe: «Non con l'oro si riscatta la Patria, ma con il ferro».

BRENNO e i Galli umiliano Roma

Il sacco di Roma poteva cambiare la Storia: i Galli Senoni si lasciano alle spalle una città distrutta, che a lungo si domanda se proseguire la sua esistenza lì dove gli invasori hanno lasciato solo morti e rovine

Brenno è una meteora della Storia, tanto fugace quanto devastante. Del capo dei Galli Senoni, infatti, poco o nulla si sa prima e dopo il celebre sacco di Roma, l'assedio e la distruzione della città, nel 390 a.C., che poteva cambiare le sorti dell'Occidente. Perché l'Urbe che sopporta il suo sfregio è poco più di una potenza regionale, reduce dalla conquista di Veio, e la devastazione subita (economia distrutta, riserve auree prosciugate) mette in forse la sua stessa esistenza.

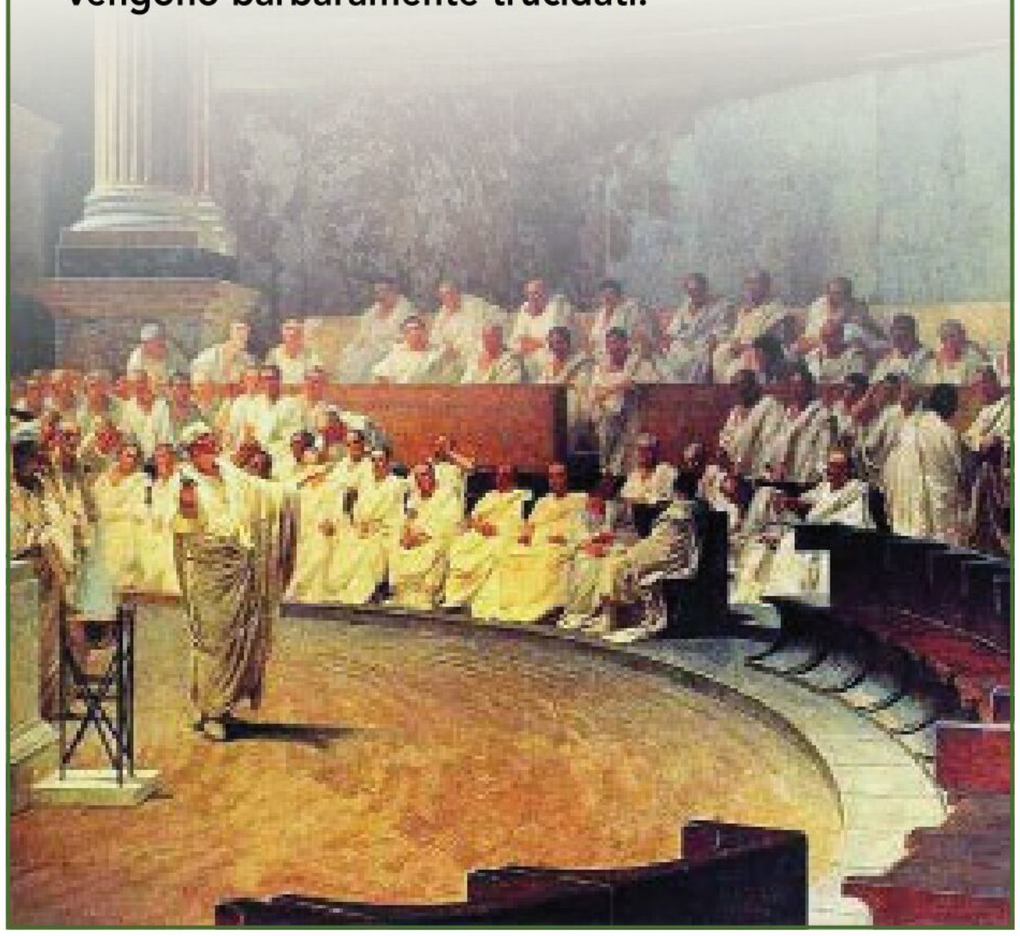
Per comprendere l'impatto morale del sacco basta guardare al florilegio di versioni postume, condite da episodi mitologici e accomodate dagli storici romani per cercare di sanare l'orgoglio patrio irrimediabilmente ferito. Ciò che invece gli intellettuali non possono impedire è l'insorgere nel popolo del *metus Gallicus*, il terrore dei Galli, impresso nella memoria collettiva dei Romani come un marchio, tanto che 165 anni più tardi, quando nel 225 a.C. la tribù germanica dei Gesati valica le Alpi, a Roma si diffonde una vera psicosi.

Un'eredità pesante, quindi, quella di Brenno, del quale però non sappiamo con certezza nemmeno il nome. Per molti studiosi, infatti, "brenno" sarebbe l'appellativo celtico per indicare il capo: prova ne sia il fatto che si incontrano altri personaggi chiamati in questo modo, uno per tutti il galata responsabile del saccheggio del tempio dell'oracolo di Delfi. Il Brenno che umilia Roma è invece il capo dei Galli Senoni, tribù probabilmente originaria della zona corrispondente all'attuale Borgogna, in Francia. Scesi nella Pianura Padana in coincidenza con la migrazione storica delle tribù indoeuropee, i Senoni si stanziano nelle terre tra la Romagna e il Piceno, strappandole agli Etruschi. Da qui Brenno spinge le sue razzie in Umbria, fino a interessarsi alla fertile pianura del Tevere. Dopo l'assedio di Chiusi, muove direttamente sull'Urbe e il 18 luglio (*dies Alliensis*, il giorno della battaglia sull'Allia, che divenne sinonimo di sciagura e fu registrato nei calendari imperiali come *dies nefastus*, giorno infausto) travolge l'esercito romano in una battaglia lungo le sponde del torrente Allia, piccolo affluente del Tevere a circa 10 km da Roma, riversandosi in città con una furia che atterrisce gli abitanti. L'Urbe è ridotta ben presto a un cumulo di rovine fumanti, i palazzi vengono saccheggiati, le strade sono ingombre di cadaveri. Resistono soltanto alcuni arditi sul colle del Campidoglio. Brenno spedisce metà delle truppe a razziare il territorio circostante, mentre il resto rimane in città, nel tentativo di snidare anche gli ultimi resistenti. Da qui in avanti le fonti si fanno contraddittorie. Secondo alcune, il capo gallico si sarebbe convinto a togliere l'assedio in seguito a un'epidemia che stava falcidiando il suo esercito, ma per farlo avrebbe preteso un riscatto in oro puro. Tito Livio, a questo punto, racconta dell'arrivo del generale romano Marco Furio Camillo, che minaccia Brenno e obbliga i Galli alla fuga. Con o senza bottino, questi lasciano comunque la città, probabilmente richiamati nelle Marche per far fronte alla minaccia di invasione dei Veneti. Da quel momento Brenno, a capo dei suoi soldati, esce dalla Storia per entrare nel mito. ›

> Terminato il saccheggio, i Galli volevano vincere anche l'ultima resistenza asserragliata sul colle del Campidoglio. Provarono l'assalto notturno, ma le oche sacre a Giunone presero a starnazzare, svegliando così gli assediati.

In barba ai senatori

Immobili e imperturbabili, seduti sui loro scranni, i senatori romani (qui, in un celebre affresco di Cesare Maccari, del 1880) accolgono senza battere ciglio l'irruzione dei Galli nell'aula, quasi fossero delle statue. E proprio per vedere se l'anziano che ha di fronte è vivo o morto, uno degli assalitori prova a tirare la barba al senatore Marco Papirio. Racconta Tito Livio che il nobile vegliardo, a questo punto, scatta e colpisce alla testa il soldato con il suo scettro, scatenandone la violenta reazione. In pochi minuti tutti i senatori vengono barbaramente trucidati.



VERCINGETORIGE
e la sfida a Cesare

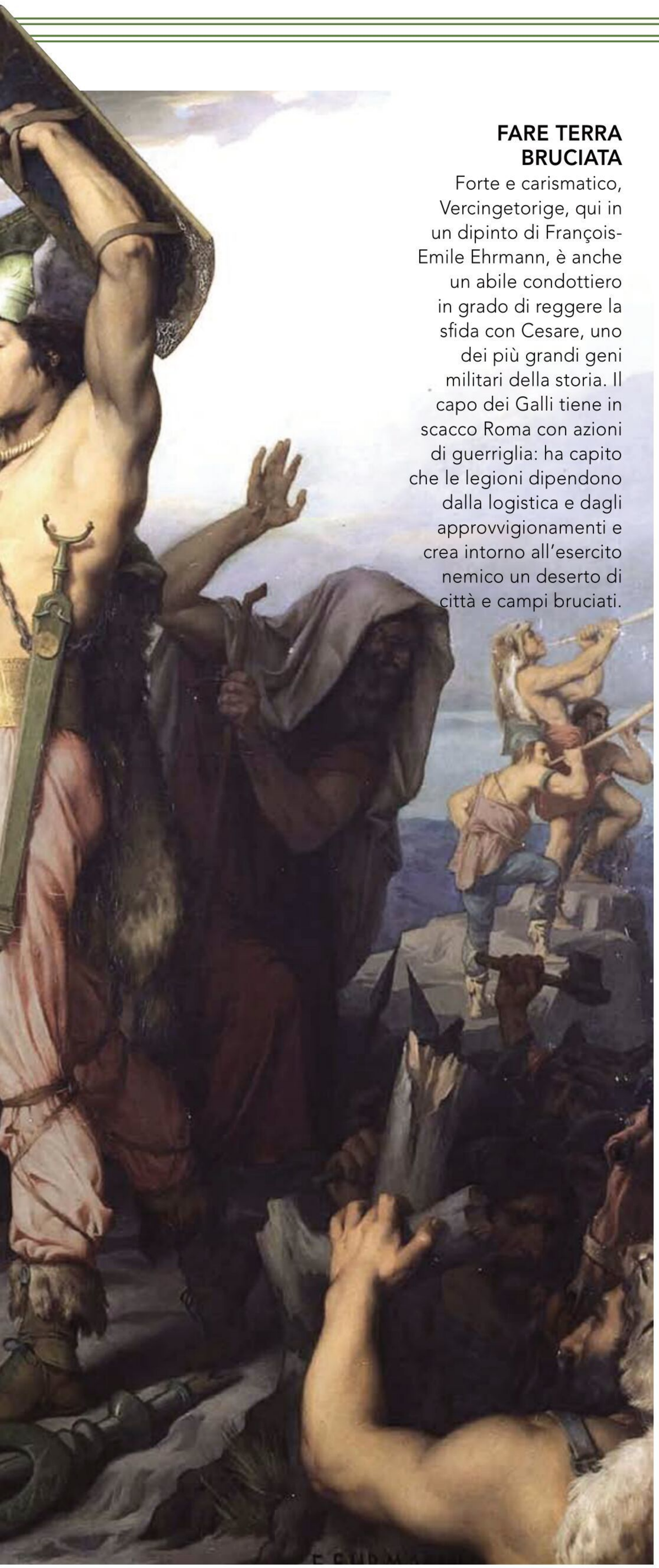
Dopo aver riunito sotto il suo comando gran parte delle tribù galliche, il re degli Arverni guida la rivolta contro Roma, obbligando Cesare a rientrare dalla Britannia per difendere le sue conquiste

Il mito di Vercingetorige risorge, dopo un lungo oblio, nel 1870, all'indomani della drammatica sconfitta francese nella guerra franco-prussiana, nell'estremo tentativo di riunire il popolo intorno a un eroe simbolo, capace di alimentarne lo spirito di rivalsa. E chi meglio del re degli Arverni, ultimo difensore dell'indipendenza della Gallia, nemico giurato di Roma e di Cesare, potrebbe incarnare questo ideale di riscossa nazionale? Solo a Vercingetorige, infatti, è riuscito il capolavoro politico di riunire tutte (o quasi) le bellicose tribù galliche sotto il suo comando per muovere una clamorosa rivolta contro l'occupante romano, che costringe Cesare a interrompere la campagna in Britannia (siamo nel 52 a.C.) e fare frettoloso ritorno in quella Gallia che rischia di sfuggirgli di mano.

> "Raccolto un pugno di uomini, Vercingetorige guadagna alla sua causa tutti i concittadini che riesce ad avvicinare e li incita a prendere le armi per la libertà. Raduna ingenti forze ed espelle dalla città quegli stessi avversari che avevano bandito lui."
>
> *Giulio Cesare*

In breve tempo il capo gallico ha scacciato le legioni da quasi tutti glii avamposti, fiaccandole con sortite di guerriglia, facendo terra bruciata intorno a loro e impedendo il ricorso ai rifornimenti. Cesare sorprende i nemici nella fortezza di Avarico (l'odierna Bourges), sottoposta a un lungo assedio terminato con la capitolazione e il massacro degli abitanti. La sconfitta assesta un duro colpo alle ambizioni di Vercingetorige, il quale però non dispera: le legioni romane sono infiacchite, provate dal lungo assedio e dalla penuria di rifornimenti. Il carisma del capo gallico, invece, assicura alla ribellione altre tribù prima riottose al suo comando. Si decidono perfino gli Edui, rimasti sempre fedeli all'Urbe.

Dopo aver battuto Cesare a Gergovia (vicino all'odierna Clermont-Ferrand, per qualcuno la città natale del comandante gallico), Vercingetorige, ormai capo assoluto e indiscusso, si appresta dunque all'attacco decisivo. Cesare, invece, attende rinforzi. Dopo aver vinto uno scontro a nord di Digione, incalza il rivale che si trincera ad Alesia, *oppidum* (cittadella) dei Mandubi, per molti l'odierna Alise-Sainte-Reine. La città è in cima a un colle che domina la confluenza tra due fiumi, e ha di fronte un pianoro di tre miglia e i lati protetti dalle colline. Nel cingerla d'assedio Cesare esibisce tutta la sua abilità di stratega, e dispiega una



FARE TERRA BRUCIATA

Forte e carismatico, Vercingetorige, qui in un dipinto di François-Emile Ehrmann, è anche un abile condottiero in grado di reggere la sfida con Cesare, uno dei più grandi geni militari della storia. Il capo dei Galli tiene in scacco Roma con azioni di guerriglia: ha capito che le legioni dipendono dalla logistica e dagli approvvigionamenti e crea intorno all'esercito nemico un deserto di città e campi bruciati.

quantità di forze che impressionano ancora oggi. Dopo una serie infruttuosa di sortite della cavalleria gallica, ricacciate indietro dai Germani alleati dei Romani, si giunge allo scontro finale: i Galli si battono disperatamente, ma nulla possono contro l'urto della cavalleria romana.

Convocati i suoi a consiglio, Vercingetorige rimette il suo destino nelle mani della maggioranza: preferiscono che muoia per ingraziarsi il nemico, oppure che resti vivo, offrendosi come prigioniero? L'assemblea sceglie la seconda opzione. L'ultima sortita del re arverno, sconfitto ma non domo, è narrata con grande efficacia da Plutarco: «Indossata l'armatura più bella, bardò il cavallo, uscì in sella dalla porta della città di Alesia e, fatto un giro attorno a Cesare seduto, scese da cavallo, si spogliò delle armi che indossava e chinatosi ai suoi piedi se ne stette immobile». Poco dopo i guerrieri galli, disarmati, escono dalla cittadella e vengono fatti prigionieri. Condotto a Roma come ostaggio, Vercingetorige viene tenuto in vita fino al 26 settembre del 46 a.C., quando, dopo aver accompagnato in catene il trionfo di Cesare per le strade dell'Urbe, viene ucciso per strangolamento. ›

L'enigma del nome

Non è facile stabilire se Vercingetorige (sotto, la sua presunta effigie su una moneta) sia davvero un nome proprio o, come nel caso di Brenno (che nel 390 a.C. umiliò Roma con un saccheggio divenuto proverbiale), non si riferisca piuttosto a un semplice titolo, visto che *ver-* è una forma di superlativo, *cingeto-* vuol dire combattente e il suffisso *-rix* sta per capo tribù. Vercingetorix (da pronunciarsi "Uerkinghètorix"), dunque, significherebbe qualcosa come "super re guerriero".

BOUDICCA, l'ultima eroina dei Britanni

EDUCAZIONE MILITARE
Dai 7 ai 14 anni, Boudicca (qui, in una stampa ottocentesca) studiò la storia, le tradizioni e la religione delle tribù celtiche, e imparò l'arte della guerra. Ancora giovanissima andò in sposa al re degli Iceni Prasutago.

L'indomita regina degli Iceni conduce alcune tribù celtiche della Britannia all'estremo tentativo di rivolta contro gli invasori romani. Dopo una serie di vittorie viene sconfitta, e la parte meridionale dell'isola diventa una provincia dell'Impero

Era una donna molto alta e dall'aspetto terrificante. Aveva gli occhi feroci e la voce aspra. Le chiome fulve le ricadevano sui fianchi. Indossava sempre una collana d'oro e una tunica variopinta. Il tutto era ricoperto da uno spesso mantello fermato da una spilla. Mentre parlava, teneva stretta una lancia che contribuiva a suscitare terrore in chiunque la guardasse. Così Cassio Dione descrive Boudicca, regina della tribù celtica degli Iceni, che nel 60 d.C., in Britannia, guida una memorabile rivolta contro gli occupanti Romani.

Il contesto è quello, violento, dello scontro tra Roma e le popolazioni di cultura celtica nelle Isole britanniche. Ci aveva già provato Cesare (con risultati modesti) a sottomettere questi popoli indomiti, e dopo di lui Ottaviano Augusto, ma la conquista dell'isola viene portata a termine solo durante l'impero di Claudio, che per questo ottiene il titolo di "Britannico". Dopo la sconfitta a Camulodunum (l'odierna Colchester) della coalizione di tribù celtiche che per quattro anni (dal 43 al 47 d.C.) ha tenuto testa alle legioni, tutte le roccaforti più importanti nel Sud dell'isola, da Lindum (Lincoln) a Moridunum (Seaton), cadono in mano romana.

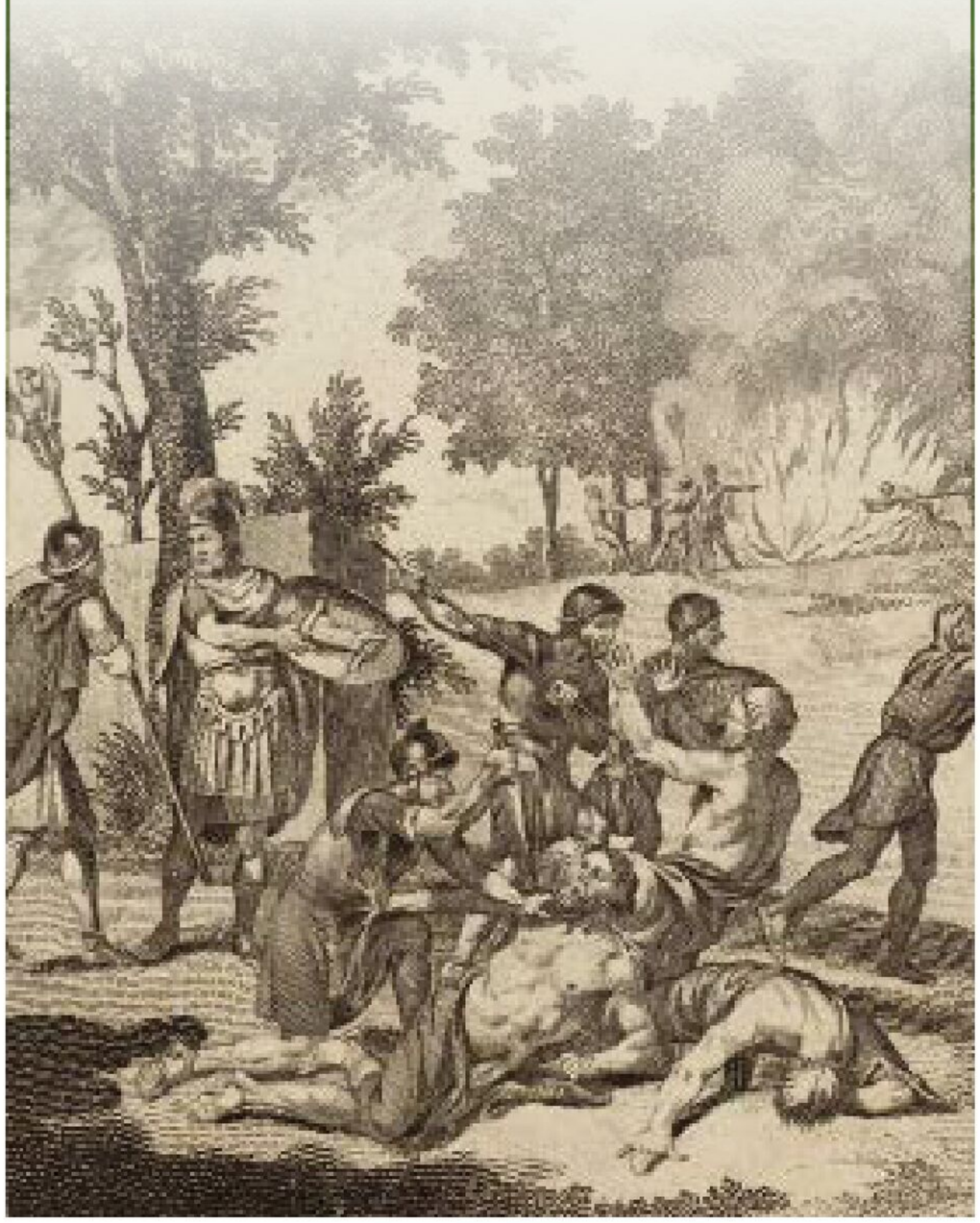
La conquista sembra cosa fatta, quando il generale Ostorio Scapula batte Carataco e prende anche il Galles, nel 51. Nel 60, invece, la rivolta riprende vigore grazie all'indomita Boudicca. Di sangue nobile e moglie di un re, la donna ha tutte le ragioni per avercela con Roma. Alla morte del marito, infatti, il regno le è stato strappato divenendo territorio dell'Urbe, e i nobili sono stati trattati alla stregua di schiavi: Boudicca non ci sta, ma per tutta risposta (racconta Tacito) riceve il supremo affronto di essere frustata nuda sulla pubblica piazza, mentre le due figlie vengono stuprate.

La regina celta cerca vendetta e fomenta la rivolta degli Iceni e dei loro vicini, i Trinovanti. Sui Romani si abbatte violenta la furia dei ribelli in cerca di libertà e di giustizia, e cadono una dopo l'altra le città di Camulodunum, Londinium (l'odierna Londra) e Verulamium (oggi St Albans). Le vittime della rivolta sono quasi 100 mila. Riorganizzate le truppe, il console Gaio Svetonio Paolino si scontra con Boudicca nella battaglia di Watling Street: inferiori di numero ma superiori quanto a tattica militare, le legioni sopraffanno le schiere degli insorti. La sovrana Boudicca tiene fede alla sua figura di eroina e, piuttosto che cadere viva nelle mani dei nemici, preferisce darsi la morte con il veleno.

Il massacro dei druidi

Convinta della forza politico-spirituale rappresentata dalla confraternita dei druidi, Roma decide di conquistarne il santuario, posto sull'isola di Mona (l'odierna Anglesey, sulla costa nordoccidentale del Galles). Quando, nel 61 a.C., la fanteria romana viene traghettata sull'isola, si trova di fronte uno spettacolo che ne raffredda gli ardori: sacerdotesse scarmigliate e urlanti, e druidi che le scagliano contro terribili maledizioni.

È solo un attimo, poi, spronati dagli ufficiali, gli invasori compiono una carneficina (sotto, l'eccidio in un'incisione tratta da un libro di Tacito). A nulla valgono le preghiere e gli scongiuri dei sacerdoti, che vengono trucidati. I legionari abbattono anche i boschi sacri, in modo da sottrarre ai Britanni qualsiasi appiglio identitario.



Barbari e rozzi... ma era vero?

Gli storici greci e latini hanno contribuito, con i loro scritti, a forgiare per i posteri l'immagine dei Celti. Molti danno giudizi equi nei confronti delle tribù galliche, evidenziandone la schiettezza e il coraggio, e stemperando la fama sinistra generata dal sacco di Brenno

Il primo, tra gli antichi, a esplorare in modo sistematico il mondo dei Celti e a descriverli senza pregiudizi fu Posidonio (135-50 a.C.), che ne apprezzò la schiettezza, il coraggio e persino l'alimentazione. Il filosofo e storico greco fece a suo modo scuola, perché divenne la fonte principale di molti scrittori successivi. A partire da Strabone (64 a.C.-24 d.C), che nella sua *Geographia* fornì delle tribù celtiche un'immagine in controtendenza rispetto al cliché che le voleva "barbare" (nel senso greco del termine, cioè parlanti una lingua incomprensibile) e incivili. Lo stesso fece Diodoro Siculo (60-20 a.C. ca.), che nella *Biblioteca storica* descrisse il mondo dei Galli in maniera straordinariamente dettagliata e vivace.

Ma la memoria più significativa e conosciuta (anche perché è la prima del mondo latino), destinata a immensa fortuna nei secoli successivi, si deve a Giulio Cesare (100-44 a.C.). «La Gallia, presa nel suo insieme, è divisa in tre parti» scriveva il grande condottiero romano, aprendo i suoi *Commentarii de bello Gallico* con la descrizione della regione che si accingeva a conquistare, nella lunga campagna che lo avrebbe tenuto impegnato tra il 58 e il 51 a.C. Grazie alla sua prosa asciutta ("giornalistica", diremmo oggi), senza fronzoli né abbellimenti, ma nello stesso tempo chiara e schietta, proprio come il suo carattere, Cesare illustra con minuzia ed esattezza (com'è stato dimostrato da numerosi scavi archeologici) i costumi e le abitudini dei Galli. Questa descrizione "etnografica" appare nel Libro VI dell'opera, nel quale Cesare mette a confronto i Galli con i Germani, analizzando similitudini e differenze tra i due popoli e dimostrandosi attento in particolare ai loro culti, alla struttura economica, alle abitudini e allo stile di vita.

Grazie alla sua preziosa testimonianza conosciamo, per esempio, la funzione e il ruolo dei druidi, la casta sacerdotale che rappresentava il vertice della società (insieme ai guerrieri) ed era depositaria e custode della conoscenza.

ONESTÀ INTELLETTUALE

Solo i druidi, sostiene Cesare, conoscevano la scrittura, che però usavano solo per ragioni pratiche, affidando il resto alla memoria. Formidabili educatori, giudici e sapienti in ogni campo dello scibile, scrutavano gli astri e credevano nella trasmigrazione delle anime, che è di «grandissimo

IL "BUON" SELVAGGIO
Nei confronti dei "barbari" i Romani ebbero spesso un atteggiamento sospettoso e paternalista: la loro missione, sostenevano, era quella di civilizzarli. Qui accanto, una statua dello storico Tito Livio; a sinistra, un'antica edizione del *De bello Gallico* di Cesare.

incitamento al valore perché annulla la paura della morte». Una spia indiretta del rispetto che Cesare nutriva nei confronti dei druidi e delle loro conoscenze (uno di loro, Diviziaco, ne diventò addirittura amico e consigliere) è il fatto che egli incaricò l'astronomo Sosigene di redigere la riforma del calendario romano nel 45 a.C., e cioè dopo aver appreso il computo del tempo in uso presso i Celti, più complesso (e corretto) di quello in uso fino a quel momento nei territori governati da Roma. Cesare cercò anche di comprenderne i culti, assimilando le divinità celtiche alle corrispondenti romane, e riportando, senza mai formulare giudizi, particolari macabri (come il ricorso ai sacrifici umani), curiosi (per esempio, la mancanza di contatto tra padri e figli prima che questi ultimi abbiano raggiunto l'età adatta alle armi) o peculiari (come la pratica di gettare sul rogo gli oggetti cari al defunto, anche animali e persone, perché potessero accompagnarlo nell'aldilà). Nell'illustrare le corpose differenze tra la sua cultura e quella dei Galli, Cesare si dimostra intellettualmente onesto: non solo ne ammette i pregi, ma contribuisce, almeno in parte, a sfatare l'immagine che, a secoli di distanza dal famigerato sacco di Brenno, a Roma ancora si ha di questi stranieri, considerati rozzi, incivili e barbari. Così facendo getta le basi per l'integrazione fra i due popoli, che si sarebbe realizzata, dopo la conquista e la riorganizzazione a provincia dei territori assoggettati, proprio con la nascita della splendida società gallo-romana.

Meno obiettivo risulta invece Tito Livio (59 a.C.-17 d.C. ca.), che pur offrendo spesso, nei suoi *Ab Urbe condita libri*, un resoconto attendibile dei fatti, falsa gli avvenimenti relativi all'assedio di Brenno del 390 a.C., "inventando" il recupero, da parte di Furio Camillo, del bottino di guerra conquistato dagli invasori Galli.

Più preciso di lui è Plinio il Vecchio (23-79 d.C), la cui *Naturalis Historia* rappresenta la summa del sapere scientifico del tempo e si dimostra attendibile anche nei libri che si occupano minutamente di descrizioni etnografiche.

Una civiltà LIBERALE

Guerrieri, druidi, artigiani: la tribù è divisa in classi, ma i meritevoli possono farsi strada. E le donne, lungi dall'essere semplici "angeli del focolare", condividono con i mariti la sorte e, quando occorre, il coraggio

La società celtica era basata sulla famiglia allargata, che comprendeva gli antenati, i parenti dei rami collaterali e i discendenti diretti. Il clan (come potrebbe essere definito usando un termine scozzese) era costituito da decine e decine di individui, e l'insieme di più clan costituiva una tribù, detta Tuath o Teuta. Così come alla testa di ciascun clan era posto un capofamiglia, per comandare una tribù era scelto un leader carismatico, il *rix*, che aveva il compito di fare da guida alla sua gente nella buona e nella cattiva sorte. Ritenuto responsabile di tutte le vicende (positive e negative) che caratterizzavano la vita della Teuta, il *rix* poteva essere sostituito in caso di inettitudine o, in situazioni particolarmente gravi, addirittura punito con la morte.

Era il capo della classe dei guerrieri, che si occupava della sicurezza della tribù e per questo era tenuto in grande considerazione. Nelle assemblee poteva prendere la parola solo previa autorizzazione dei druidi, i sacerdoti cardini della società in quanto detentori della sapienza, della capacità di comunicare con gli dei, di guarire e di giudicare le controversie. Oltre ai druidi e ai guerrieri, nella società celtica rivestivano un ruolo particolare gli artigiani, che con la loro ›

> "I Galli ammassano grandi quantità d'oro, che usano smodatamente per i loro ornamenti; non solo le donne ma anche gli uomini, che portano ai polsi e alle braccia dei cerchi d'oro, al dito degli anelli preziosissimi."
>
> *Diodoro Siculo*

RESPONSABILI E INDIPENDENTI

La donna celtica provvedeva alla cura della prole e partecipava all'economia domestica al pari delle altre donne dell'antichità, ma era più libera e godeva di profondo rispetto da parte degli uomini.

La "capa" di Oleggio

La tomba n. 53, rinvenuta nella necropoli di Oleggio (No) e conservata al Museo di Antichità di Torino, ha restituito i resti di una donna accompagnati da armi: una lunga spada di ferro a doppio taglio, una lancia con punta a lama fogliata, un umbone in ferro e un coltellaccio.

Eccezionale il frammento di vaso trovato tra le ceramiche, che reca la scritta "rikanas", il femminile di *rikos* (*rix*). La donna sepolta (come la Lady Macbeth di questo quadro di John Singer Sargent) doveva dunque essere la leader della tribù di Celti insubri lì stanziata dal II secolo a.C., e forse la guidava addirittura in battaglia.

perizia forgiavano armi e creavano oggetti che li rendevano degni della stessa considerazione riservata ai sapienti.

Vi era poi la massa, numericamente ponderante, di uomini liberi, contadini e allevatori, che dipendevano dai nobili secondo un rapporto di tipo clientelare: in cambio di protezione armata e dell'utilizzo del bestiame, dovevano al loro signore prestazioni lavorative e un tributo in cibo. Infine, l'ultimo gradino della scala sociale era occupato dagli schiavi, che erano quasi sempre prigionieri di guerra, adibiti a mansioni servili.

> "Tutta la folla acclama all'unisono, e secondo il loro costume fanno strepito con le armi, una pratica usata quando si approva il discorso di qualcuno."
>
> Giulio Cesare

DONNE GUERRIERE

La donna celtica aveva un ruolo tutt'altro che subalterno all'interno della società. Anche se Cesare sostiene che i mariti avessero potere di vita e di morte sui figli e sulle mogli, da altre fonti sappiamo che esse potevano scegliersi da sé il consorte (con il solo obbligo di portare la dote, che peraltro era richiesta anche al futuro sposo) e anche dopo le nozze mantenevano il diritto di disporre autonomamente dei propri beni. Se una donna non si sposava poteva diventare una sacerdotessa e non mancano casi di "druidesse", come quella sepolta nel *nemeton* (recinto sacro) di Libenice, una località oggi in Boemia.

Le fonti antiche, inoltre, insistono molto sull'estremo coraggio delle donne celtiche. Oltre al celebre caso di Boudicca, la regina degli Iceni che in Britannia si oppose alla conquista romana alla testa del suo esercito, nello stesso contesto ricordiamo anche Cartimandua, regina dei Briganti, che dopo aver catturato a tradimento re Carataco lo consegnò ai Romani. Del resto, questa eroina era una donna combattiva

Dame con gli attributi

Nella battaglia di Aquae Sextiae (Aix-en-Provence), che nel 102 a.C. oppose i Romani di Caio Mario e la popolazione germanica degli Ambroni (alleati di Cimbri e Teutoni, Germani celtizzati nei costumi), le donne combatterono armate di spade e asce, strappando le armi dalle mani dei nemici e infierendo su di loro con ferite e mutilazioni. L'anno seguente, ai Campi Raudii nei pressi di Vercelli, le Cimbre furono protagoniste di atti di eccezionale coraggio: vestite di nero, ferme sui carri, sterminarono i mariti, i fratelli e i padri che tentavano di sfuggire al nemico, e si diedero a loro volta la morte gettandosi sotto le ruote dei carri o gli zoccoli dei cavalli, dopo aver strangolato i figli, come illustrato in questa incisione.

anche nella vita privata: ripudiò il marito Venuzio, e condivise il regno con lo scudiero che aveva scelto come amante.

Quanto al matrimonio, si trattava di un contratto sociale sostanzialmente svincolato da implicazioni di carattere religioso, quindi poteva essere sciolto (o al contrario, rinnovato) senza particolari formalità. In caso di morte del coniuge, sia la donna che l'uomo restavano in possesso della loro parte di dote e potevano risposarsi. Se però (sempre secondo Cesare) alla morte di un nobile capofamiglia sorgeva il sospetto che la moglie potesse averne causato il decesso, la fedifraga veniva torturata e uccisa. I costumi sessuali erano piuttosto liberi, e il concubinaggio ammesso e disciplinato da specifiche normative. Lo storico greco Diodoro Siculo racconta che non solo gli amplessi omosessuali erano accettati e diffusi, ma che i Celti si offendevano se le loro avances venivano respinte. La cosa non deve stupire, se si mette a confronto con quanto avveniva nel mondo classico, soprattutto greco.

Nemmeno per quanto concerneva i ruoli sociali esistevano molti tabù: il rango era determinato perlopiù dalla ricchezza, e dato che quest'ultima era rappresentata in massima parte dal bestiame, la scalata verso i livelli più alti della società poteva essere relativamente facile.

Infaticabili COMMERCIANTI

MERCANTI E VIAGGIATORI
In questa ricostruzione, il "catalogo" di un mercante celta. Oltre a oggetti di foggia chiaramente nordica, come i corni per bere, non mancano manufatti di origine mediterranea, come anfore e ceramiche. Molto richiesti anche gli oggetti in bronzo, spesso finemente decorati.

I Celti praticano con successo sia l'allevamento che l'agricoltura, dando vita a una florida economia. Ma il fiore all'occhiello sono i traffici con il Nord Europa e il Mediterraneo, dove i loro gioielli e oggetti in metallo sono apprezzati e richiestissimi

Per i Celti la guerra rappresentava un'ottima occasione di approvvigionamento, così come il mercenariato e le razzie. Ma la vita ordinaria scorreva secondo i ritmi della natura, basata com'era (con tutte le varianti dovute al clima) sull'allevamento, l'agricoltura e i commerci. Per i Galli la pesca era un'attività limitata alle regioni atlantiche e la caccia poco più di un "passatempo" per tenersi in forma nei periodi di pace: fondamentale era l'allevamento del bestiame. Il numero dei capi posseduti stabiliva infatti le gerarchie sociali, e più esso era elevato, più il possessore (dal capoclan al *rix* della tribù) era ricco e potente. Gli animali maggiormente diffusi erano i bovini e i maiali, ma si trattava di bestie di taglia molto più piccola rispetto a oggi. Oltre ai suini e ai cinghiali, i Celti allevavano capre (che servivano più che altro per il latte) e animali da cortile, soprattutto polli e oche. Le colture più diffuse erano di tipo cerealicolo: frumento, segale, avena, miglio e farro, grano saraceno (adatto a terreni poveri e posti a una certa altitudine) e orzo, utilizzato anche per produrre la birra (*cervesia* in gallico).

> "In Gallia non esiste città, villaggio o gruppo sociale, anzi quasi nemmeno una casa privata senza fazioni politiche, capeggiate da personaggi da loro stimati particolarmente autorevoli, al cui giudizio e arbitrio sono rimessi tutti gli affari e le decisioni più importanti."
>
> *Giulio Cesare*

Il tipico abitato celtico era strutturato come un villaggio (che Giulio Cesare chiamava *vicus*) fatto di capanne di legno e, in tempi più recenti, parzialmente in muratura. Al suo interno si svolgevano le attività, dalla tessitura alla lavorazione del pellame, dalla costruzione di utensili alla forgia dei metalli. Ai villaggi si affiancavano cascine isolate site al centro di un'area coltivata e circondate da boschi e foreste. Le case erano molto semplici: una stanza ampia con una lunga panca o un pagliericcio adibiti a letto, un focolare che restava sempre acceso per fornire luce e calore, il tetto ricoperto di paglia o assi di legno. La capanna celtica era a pianta rettangolare in Europa orientale, ovale o circolare nella Gallia occidentale e nelle Isole britanniche; nelle zone paludose dell'Irlanda assomigliava invece a una palafitta. Villaggi dal- ›

Un popolo a tavola

Qual era la dieta tipica dei Celti? Principalmente carne, soprattutto suina e ovina, ma anche pesce, pollame, cereali e prodotti derivati dal latte, in particolare burro e formaggi. Mangiavano anche i frutti spontanei dei boschi, e il miele non mancava mai sulle loro tavole.

Stando alle fonti antiche, i Celti erano grandi estimatori del vino (tanto da "invadere" la penisola italica, secondo la leggenda, proprio per accaparrarselo in gran quantità). A riempire i boccali c'era però anche la birra: una delle prime testimonianze dell'uso del luppolo per la produzione di questa bevanda, pratica che solitamente si fa risalire al Medioevo, consisterebbe nel deposito rossastro sedimentato sul fondo di un bicchiere golasecchiano in una tomba di Pombia (No), risalente alla metà del VI secolo a.C. Infine non poteva mancare l'idromele, bevanda "sacra" legata al mondo divino, che si ricavava dalla fermentazione alcolica del miele.

la foggia simile erano numerosi in Gallia: secondo Cesare, la sola tribù degli Elvezi, che abitava la parte occidentale della Svizzera, ne aveva edificati più di quattrocento.

ARTIGIANI DI CHIARA FAMA

I Celti erano artigiani rinomati e molto apprezzati per la loro perizia nella lavorazione dei metalli, che misero a frutto per stabilire un'intensa rete commerciale con il Mediterraneo e l'Europa centrosettentrionale, favorita anche dall'apertura di un fitto sistema di strade. Lo stesso Cesare, del resto, annota che le legioni poterono muoversi rapidamente oltralpe anche grazie alla presenza di un efficiente sistema viario: sembra anzi che dopo la conquista, in Gallia come in Britannia, i Romani si siano limitati a lastricare tracciati preesistenti, in legno, con pavimentazioni di pietra.

Lo stagno veniva estratto in Britannia e veicolato attraverso i grandi empori della Gallia Narbonese (Marsiglia, Narbona) verso il mondo cartaginese, greco, etrusco e in seguito romano. La particolare abilità nel lavorare il ferro diede modo ai Celti di fabbricare utensili e oggetti che rendessero più rapidi il disboscamento e la costruzione, mentre il dominio delle tecniche metallurgiche li dotò di armi sempre più efficaci (spade e lance, soprattutto), che permisero loro di imporsi sulle popolazioni circostanti e spostarsi poi per nuove conquiste. Oltre che nella produzione di armi, i

IL COMMERCIO DEL BELLO

L'abilità nella lavorazione dei metalli faceva dei Celti gli artigiani più richiesti. I loro monili e oggetti preziosi, come questa fibula irlandese del VI secolo, venivano commerciati in tutta Europa, anche da popolazioni che, come quella etrusca, tendiamo a considerare come "più evolute" di quelle celtiche.

I RITI DEL DESCO

Per i Celti, il banchetto rappresentava il momento conviviale per eccellenza. Durante le ricorrenze assumeva anche un carattere rituale, mentre quello funebre era un modo per ostentare prosperità e ricchezza. Se le stoviglie di tutti i giorni erano frugali, i calderoni e le situle (i vasi) usati durante le cerimonie erano estremamente preziosi e lavorati finemente.

MONETA SONANTE

I Celti usavano la moneta per il commercio con il Mediterraneo. Le fogge derivavano da quelle in uso nel mondo classico. A destra, un conio dei Trinovanti, tribù celtica della Britannia.

Celti eccellevano in quella di monili d'oro. Secondo Diodoro Siculo, a differenza dell'argento l'oro era molto abbondante nelle terre da loro abitate e veniva raccolto nei fiumi.

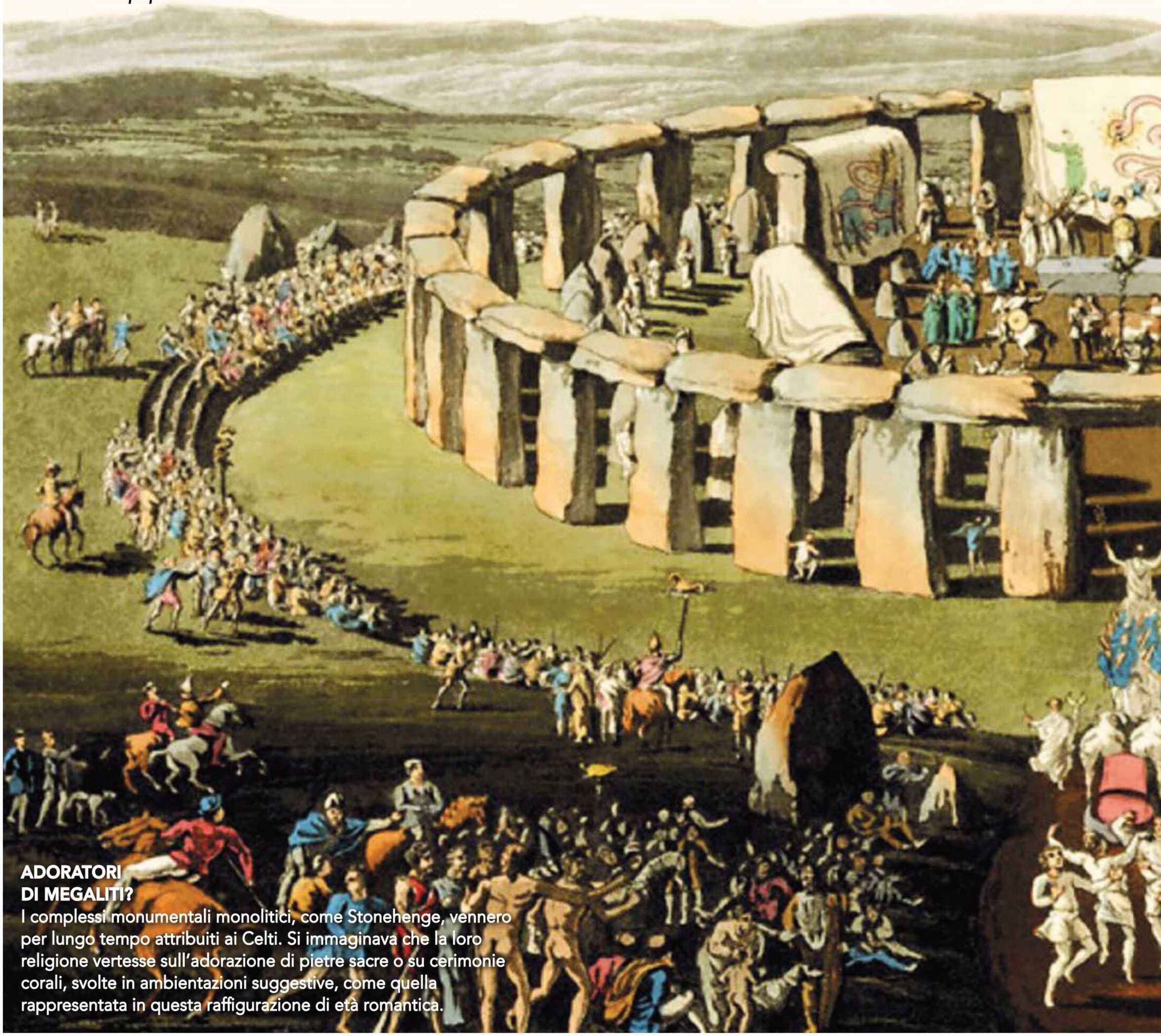
TRIPUDIO D'ORO

I preziosi celtici erano richiesti da Greci, Romani ed Etruschi, e anche nel mondo germanico (il celebre Calderone di Gundestrup, datato alla fine del II secolo a.C., è stato ritrovato nello Jutland, nell'odiena Danimarca), e il loro commercio divenne uno dei cardini dell'economia.

Quanto questi traffici fossero estesi è dimostrato anche dal gran numero di monete di conio celtico diffuse in tutto l'area mediterranea: introdotte probabilmente in prima battuta per pagare i mercenari Gesati e disegnate secondo un modello tipicamente classico (come la dracma insubre), in seguito (dal II secolo a.C.) divennero il mezzo per marcare la differenza tra le diverse comunità territoriali. Un'esigenza divenuta necessaria con l'affermazione progressiva degli *oppida*, le città-stato cinte da siepi, palizzate o muretti a secco che caratterizzavano il paesaggio della Gallia quando vi si affacciarono le legioni romane.

Il potere dei DRUIDI

La religiosità dei Celti è regolata dai druidi: sacerdoti, astronomi, meteorologi, giudici, educatori, medici e guaritori che rappresentano il fondamento e la memoria della società



ADORATORI DI MEGALITI?
I complessi monumentali monolitici, come Stonehenge, vennero per lungo tempo attribuiti ai Celti. Si immaginava che la loro religione vertesse sull'adorazione di pietre sacre o su cerimonie corali, svolte in ambientazioni suggestive, come quella rappresentata in questa raffigurazione di età romantica.

Tra gli dei «venerano soprattutto Mercurio, di cui esistono numerosissime statue: lo credono inventore di tutte le arti, guida delle strade e dei viaggi, patrono dal grande potere sia nella ricerca dei guadagni che nei commerci. Dopo di lui, adorano Apollo, Marte, Giove, Minerva, ai quali danno quasi le stesse attribuzioni degli altri popoli: credono che Apollo sconfigga le malattie, che Minerva insegni i rudimenti delle opere e delle arti, che Giove sia il re degli Dei, che Marte diriga le guerre». A fornirci queste informazioni è Giulio Cesare, che interpreta le divinità dei Galli assimilandole, in base ai rispettivi attributi, a quelle romane a lui familiari. Sebbene non sia del tutto attendibile, la testimonianza del condottiero romano è fondamentale per la conoscenza del pantheon celtico, e viene confermata da altre fonti, ritrovate tra i racconti tradizionali delle regioni celtiche mai romanizzate.

LE DIVINITÀ E LE LORO FORME

Sotto il nome di Mercurio non è difficile vedere Lug, forse la divinità principale dei Celti, come testimoniano la toponomastica (Lugdunum, Lione) e le feste a lui dedicate (Lugnasad). Le sue prerogative, a metà tra quelle di Mercurio-Hermes e di Apollo, appaiono in numerose varianti: il dio-cervo Cernunnos, il dio della tempesta Taranis e il ›

SAPIENZA IMMORTALE
Rappresentato con la barba lunga e la veste bianca, il druido (qui, in una reinterpretazione scultorea neoclassica) era l'incarnazione della sapienza. Il ruolo cardine che rivestiva nella società celtica fece sì che alcune sue prerogative fossero trasferite, dopo la cristianizzazione, a figure simili, come quella di sant'Antonio Abate, considerato il fondatore del monachesimo cristiano.

La doppia faccia del cinghiale

Irsuto, audace, selvaggio e feroce: per queste sue caratteristiche il cinghiale compare spesso sulle insegne dei capi celti, che lo adottarono come animale totemico (a destra, un bronzetto del II secolo a.C.).

Dal momento che viveva nelle foreste e si cibava di ghiande, i frutti della quercia, albero ritenuto sacro dalla religione celtica, il cinghiale era anche l'alter ego dei druidi, che lo credevano consacrato al dio Lug oltre che portatore di luce e conoscenza.

L'enigmatica donna con la torque

Tra gli ex voto del santuario gallo-romano di Chamalières (Puy-de-Dôme), in Francia, è stato trovato un busto femminile di legno, l'unico a indossare la torque, il collare della classe guerriera e sacerdotale celtica che simboleggiava il legame con gli dei (sotto, un esemplare dei I secolo a.C.).

Chi rappresenta quel busto? Una divinità, un'offerente, una sacerdotessa, una guerriera o una nobildonna? Il mistero è forse destinato a rimanere insoluto.

"luminoso" Belenos. Così come ad Apollo era connessa Artemide-Diana, a Lug è legata Karidwe, la "Grande Madre" in forma di Luna, che si manifesta di volta in volta, a seconda dei luoghi, come un'orsa (Artio, la natura selvaggia, in Britannia) o una cavalla (Epona, la sovranità e la fertilità, in Gallia), ma anche come incarnazione della morte (Rhiannon, in Galles), della guerra (Morrigan), della poesia e della profezia (Coventina), e della luce (Birgit; queste ultime tre in Irlanda). La triade si completa con Dagda, divinità degli inferi (come Ade-Plutone) o del mare (come Poseidone-Nettuno), ma anche manifestazione dell'aspetto primitivo e tellurico delle forze della natura (come Efesto-Vulcano).

Le diverse manifestazioni delle divinità, molto numerose se paragonate ad altri popoli, si spiegano con il fatto che ciascuna delle tante tribù che componevano il multiforme mosaico celtico aveva il proprio nume tutelare, da cui proclamava di discendere. In tutto, i nomi di dei attestati in racconti ed epigrafi sono più di trecento, molti dei quali, pur avendo appellativi differenti, possiedono le medesime caratteristiche. Nonostante il caleidoscopio di figure sacre, la religione dei Celti è riconducibile a un modello unitario, dominato dal ruolo centrale della natura.

I DRUIDI, FIGURE CENTRALI

La classe sacerdotale era rappresentata dai druidi. Secondo Plinio il Vecchio, il termine deriverebbe dal culto speciale riservato alle querce: etimologicamente connesso alle radici indoeuropee *wid* (sapere, conoscenza) e *deru* (quercia), è confrontabile con la parola greca *drumos*, che ›

Sacrifici umani

I Celti ritenevano che, in circostanze particolari (carestie, epidemie, calamità naturali), fosse necessario placare le divinità offrendo loro sacrifici umani. A essere immolati, spesso al rogo (come in questa illustrazione ottocentesca), erano i prigionieri di guerra e chi aveva commesso delitti ai danni della società. Se questo non bastava, si ricorreva a persone innocenti o a uomini e donne appartenenti alle élite, come mostrano le numerose "mummie di palude" ritrovate in Irlanda, Gran Bretagna, Germania e Nord Europa. L'aspetto curato di questi corpi restituiti quasi intatti dalle torbiere ha permesso di stabilire che si trattava di persone di rango elevato uccise ritualmente con una pugnalata, decapitate o strangolate, poi eviscerate (forse a scopo divinatorio) e infine gettate nelle paludi come dono agli dei.

L'aldilà celtico

Qual era, per i Celti, il destino delle anime dei defunti? In alcuni racconti della tradizione, l'oltretomba (diverso dal Sidh, la "collina della pace" abitata dagli esseri fatati) è posto su un'isola all'estremo Occidente (l'Isola di Thule, forse da identificare con l'Islanda); per gli irlandesi il mondo oltremondano era diviso in tre regioni (in cielo, sotto il mare, dentro la terra); per i gallesi (e nel ciclo arturiano) era Avallon, la terra delle mele, i cui frutti donavano conoscenza e immortalità. In ogni caso, l'aldilà era accessibile ai vivi tramite "porte" particolari, situate agli incroci di alcune vie oppure nei pressi dei sepolcri. Il passaggio era agevolato dalla sepoltura, assieme al defunto, di un carro e di un corredo formato da tutte le cose amate in vita, animali compresi.

Vita e morte, dunque, continue e naturali: lo mostra anche il celebre calderone rituale di Gundestrup (sotto, II secolo a.C.), che illustra il mito della nascita di un dio, i sacrifici propiziatori dei raccolti e le divinità. Una delle sue placche mostra una schiera di guerrieri nell'atto di sovrintendere all'annegamento rituale di un prigionero o il suo passaggio in un condotto, probabilmente un pozzo. Questo tipo di rappresentazione suggerisce il collegamento del viaggio verso l'aldilà con la presenza di una porta da varcare, e chiarisce l'importanza dell'acqua come elemento sacro.

significa querceto. I druidi sarebbero pertanto i "conoscitori della quercia" o, più genericamente, "gli uomini della quercia". Tali piante, in effetti, erano considerate sacre, così come il vischio che vi cresceva sopra. Nei boschi di querce i druidi celebravano i riti religiosi e, sempre secondo Plinio, raccoglievano con un falcetto d'oro il vischio e due erbe misteriose, il *samolus* e il *selago*, dalle virtù curative. Dopo aver tagliato il vischio, i sacerdoti sacrificavano due tori bianchi: il colore, così come quello delle vesti sacerdotali e delle bacche, era simbolicamente legato alla Luna, mentre la scelta degli animali era imposta dalla visibilità, nella notte di raccolta della pianta, della costellazione del Toro. La dimestichezza dei druidi con le piante era proverbiale e le loro facoltà di guaritori ampiamente riconosciute e apprezzate.

Giulio Cesare, che annovera tra i suoi amici il druido Diviziaco (da lui descritto come molto sapiente), riconosce loro la capacità di "dominare" le forze della natura. Essi, inoltre, erano gli unici membri della società a conoscere l'alfabeto e la scrittura, sebbene non la utilizzassero di frequente. Decidevano infine le controversie pubbliche e private, stabilivano pene e risarcimenti, ed erano responsabili dell'educazione dei giovani. La loro maggiore fama, però, era legata alla padronanza assoluta dell'astronomia, che li rendeva capaci non solo di compilare il calendario e di prevedere i fenomeni celesti grazie alla conoscenza delle costellazioni, ma anche di fornire le coordinate necessarie alla costruzione di tombe e santuari, sempre orientati astronomicamente. Autori antichi come Diodoro Siculo e Strabone sostengono che essi condividessero le dottrine pitagoriche sull'immortalità e la trasmigrazione dell'anima, ed è fuor di dubbio che conoscessero alcune teorie matematiche.

> "I Celti si interessano al culto, provvedono ai sacrifici pubblici e privati, interpretano le cose attinenti alla religione: presso di loro si raduna un gran numero di giovani ed essi sono tenuti in grande considerazione."
>
> Giulio Cesare

La formazione di un druido durava circa vent'anni (pari a quattro cicli quinquennali del calendario celtico), periodo durante il quale i vecchi sacerdoti insegnavano ai giovani aspiranti, oralmente e senza l'ausilio di libri, la loro scienza e il loro patrimonio di nozioni, avendo cura di verificare che li imparassero a memoria. Astronomi, meteorologi, giudici, educatori, medici e guaritori, nonché depositari di ogni scienza e di ogni verità, i druidi rappresentavano il cardine e la memoria storica della società celtica. Il che spiega anche perché, quando i Romani tentarono di conquistare la Britannia, sterminarono i druidi arroccati sull'isola di Mona (oggi di Anglesey, all'estremità nordoccidentale del Galles): la loro cancellazione, infatti, avrebbe facilitato l'assimiliazione culturale della popolazione e portato alla rapida romanizzazione del territorio oltre la Manica.

La ruota del tempo

Il calendario dei Celti ha carattere ciclico. Quattro le feste principali, che ricorrono in corrispondenza di solstizi ed equinozi: tutti momenti decisivi per i riti e la socialità

Nel 1897 a Coligny, in Francia, rivedeva la luce un calendario di bronzo davvero sorprendente: diviso in frammenti, conteneva la divisione dell'anno celtico in mesi, giorni e feste, permettendo per la prima volta di ricostruire in maniera accurata come gli antichi Galli suddividevano il tempo. I calcoli si basavano sul moto del Sole e della Luna, con un carattere ciclico che rifletteva il ritmo della natura. L'anno aveva 355 o 385 giorni: di solito era di 12 mesi, ma ogni 30 mesi se ne intercalava un altro di 30 giorni, come correzione rispetto all'anno solare e in modo da evitare discronie. Il mese iniziava con il plenilunio e i giorni cominciavano al tramonto. Le feste corrispondevano ai solstizi e agli equinozi, ed erano momenti di ritrovo collettivo, allietati da grandi fuochi cerimoniali dal valore apotropaico, cioè utili a scacciare demoni e influenze negative.

RITMI PASTORALI

I giorni in cui cadevano queste feste erano poco significativi per l'agricoltura, ma importantissimi per la pastorizia. Soprattutto Beltaine e Samonios (quest'ultimo coincideva con l'inizio dell'anno) erano decisive per gli allevatori: la prima spalancava le porte all'estate ed era il momento propizio per portare le mandrie al pascolo; la seconda decretava l'inizio dell'inverno e indicava che era tempo di rinchiuderle al riparo dei recinti. La connessione con la pastorizia e l'allevamento ha fatto pensare a un'origine molto antica di queste feste, che risalirebbero addirittura all'epoca in cui i Celti erano solo pastori e non avevano ancora iniziato a praticare con metodo la coltivazione dei campi. Certo è che esse rappresentavano l'occasione migliore per incontrarsi, commerciare, celebrare fidanzamenti, stipulare alleanze fra tribù, fare assemblee e fiere. Beltaine e Samonios, in particolare, avevano carattere politico e giudiziario: in corrispondenza di queste festività, infatti, si sancivano patti e si radunavano i tribunali. A Beltaine, in segno beneaugurante, si contraevano i matrimoni. Data la loro solennità di feste pubbliche, queste giornate prevedevano banchetti, danze e giochi. Ma il vero protagonista era il fuoco purificatore, ritenuto in grado di tenere lontano dalla comunità il male, le malattie e le sciagure. Lugnasad, invece, cadeva circa a metà dell'estate e coincideva con il grande raduno tribale e commerciale. A Imbolc (inizio febbraio), infine, si benedicevano le pecore e si purificavano le mandrie con suffumigi per proteggerle dalle epidemie.

La data di inizio di ogni mese o anno, e il giorno esatto in cui si celebravano le feste, non era fissa, come avviene oggi per Capodanno, Natale o Ferragosto. Poiché il calendario celtico si basava sulle fasi lunari, ogni "cominciamento" cadeva, per motivi rituali, in corri-

"ALTER EGO" ROMANO
Il calendario di Guidizzolo (Mn), a sinistra, consente un confronto con quello di Coligny. Il supporto è diverso e l'epoca precedente, ma il modo di segnare giorni, mesi e feste è simile.

IL CALENDARIO DI COLIGNY

MESE	SIGNIFICATO	PERIODO
SAMONIOS	caduta dei semi	ottobre/novembre *(inizio anno)*
DUMANNIOS	le profondità più scure	novembre/dicembre *(momento di comunicazione con i defunti)*
RIUROS	tempo freddo	dicembre/gennaio *(pieno inverno)*
ANAGANTIOS	incapace di uscire	gennaio/febbraio *(attività casalinghe)*
OGRONIOS	tempo di ghiaccio	febbraio/marzo *(ultima coda d'inverno)*
CUTIOS	tempo di venti	marzo/aprile *(clima variabile)*
MID SAMONIOS	*mese extra, intercalato ogni cinque semestri, alla fine del primo semestre*	
GIAMONIOS	mostra di germogli	aprile/maggio *(inizio secondo semestre)*
SIMIVISONIOS	tempo di lucentezza	maggio/giugno *(il Sole è allo zenit)*
EQUOS	tempo di cavalli	giugno/luglio *(momento dedicato a giochi e feste)*
ELEMBIVOS	tempo di reclami	luglio/agosto *(momento dedicato a fiere e contratti)*
EDRINIOS	tempo di arbitraggi	agosto/settembre *(si giudicano le controversie)*
ANTLOS	tempo di canti	settembre/ottobre *(i poeti si stabiliscono nei villaggi per svernare)*

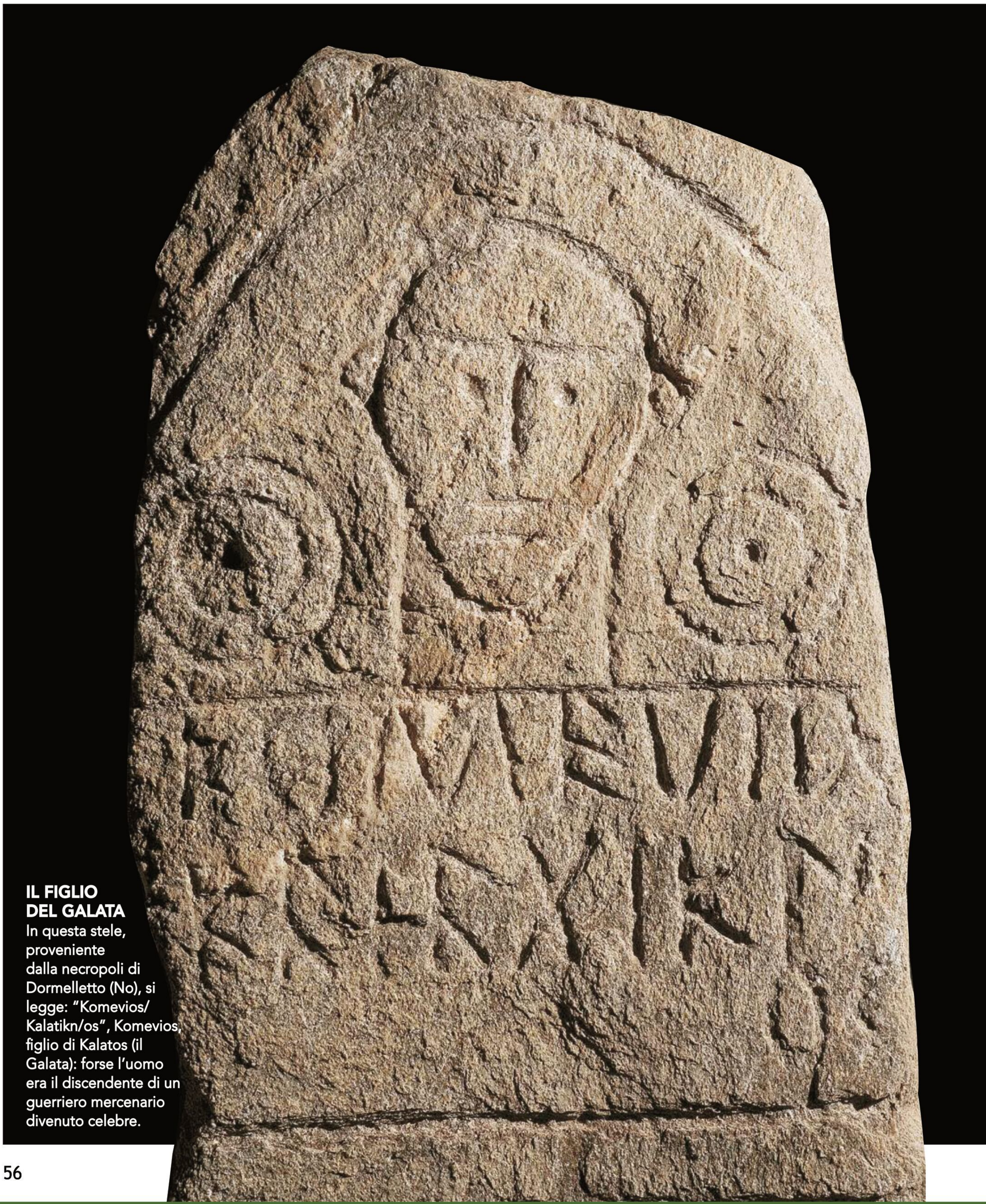
UNA SCOPERTA DECISIVA

Il calendario di Coligny (sopra, alcuni frammenti) fu forse realizzato su iniziativa dei druidi, per preservare conoscenze che rischiavano di andare perdute.

spondenza del primo quarto di luna. Tutte le feste dell'anno, inoltre, erano dedicate (tranne Samonios) a una divinità, e la data era stabilita dalla levata eliaca di una stella (cioè, il primo giorno della sua visibilità a occhio nudo all'alba, al sorgere del Sole), che i druidi prevedevano con largo anticipo.

UNA STELLA PER AMICA

A Samonios la stella attesa era la rossa Antares, l'astro più luminoso della costellazione dello Scorpione, mentre Imbolc era annunciata dalla levata di Capella (costellazione dell'Auriga): durante la festa si celebrava la dea Birgit, che proteggeva le messi, richiamate in maniera evidente dal colore giallo della stella. Beltaine era connessa alla visibilità di Aldebaran, stella rossa del Toro: una caratteristica che la collegava al dio Belenos e al fuoco. Lugnasad, invece, era celebrata il giorno del primo sorgere di Sirio, l'astro più luminoso, appartenente alla costellazione del Cane Maggiore, poco lontana da Orione. Il suo colore bianco rifletteva le caratteristiche del dio Lug, detto il "luminoso" o il "brillante". La levata di Antares e Aldebaran serviva a delimitare l'inverno e l'estate: fatto che si accorda con il ciclo climatico delle latitudini centro e nordeuropee.



IL FIGLIO DEL GALATA
In questa stele, proveniente dalla necropoli di Dormelletto (No), si legge: "Komevios/ Kalatikn/os", Komevios, figlio di Kalatos (il Galata): forse l'uomo era il discendente di un guerriero mercenario divenuto celebre.

Il rompicapo delle lingue

Una sola radice per tanti idiomi, ognuno dei quali cela i suoi segreti. Come parlavano gli antichi Celti? E che relazione esiste tra lingue ancora vive, in contesti come l'Irlanda, e quelle usate secoli fa?

Uno dei misteri più complessi e affascinanti della civiltà celtica è senza dubbio quello legato alle lingue. Pur appartenendo al gruppo indoeuropeo come il latino, il greco, il germanico, il baltico, il tocario e l'indo-iranico, infatti, il "celtico" non era una lingua unica, ma un insieme di idiomi imparentati fra loro più o meno strettamente, alla stregua di dialetti la cui struttura si può paragonare a quella di un albero con molti rami. Un particolare emblematico, che del resto rifletteva perfettamente la composizione a mosaico di questi popoli, che si mossero a ondate, nel corso dei secoli, per occupare gran parte del continente europeo.

Senza entrare troppo in tecnicismi, la prima considerazione da fare è che le lingue celtiche si suddividono in due gruppi principali: uno continentale, estinto già in epoca antica e conosciuto grazie alle iscrizioni, e uno insulare, ancora vivo ai giorni nostri (seppur minoritario). Proprio la scarsità delle attestazioni (anche Cesare conferma che i druidi conoscevano ma non amavano la scrittura, perché la ritenevano profana) ha portato i linguisti a fondare la loro classificazione sul più noto celtico insulare, biforcandolo in altri due gruppi in base a una ben precisa particolarità fonetica, cioè la diversa trasformazione nel tempo del suono *kw*, mutatosi in *q* o in *p*: nel primo caso si parla di "celtico q" o goidelico, nel secondo di "celtico p" o brittonico. Del "celtico q" fanno parte l'irlandese (o gaelico) nei suoi vari stadi, lo scozzese e il manx (o mannese, la lingua dell'isola di Man); nel "celtico P" rientrano il gallese (o cimrico), il cornovagliese (o cornico, parlato fino al Settecento) e il bretone, portato in Bretagna nel V secolo dai profughi insulari delle invasioni anglosassoni.

> "I Celti non ritengono opportuno trascrivere i loro sacri precetti. Invece per gli altri affari sia pubblici sia privati fanno uso dell'alfabeto greco."
>
> Giulio Cesare

IL LEPONTICO, PRIMO ALFABETO

Il celtico diffuso un tempo sul continente si suddivideva invece in gallico, parlato grosso modo su quello che oggi è il territorio francese; celtiberico, in Spagna; lusitano, in Portogallo; galato, in Turchia e, infine, lepontico in Nord Italia e nel Canton Ticino. Potrà sembrare curioso, ma le più antiche testimonianze di lingua celtica sono forse quelle ritrovate proprio in questi ultimi due territori: si tratta di documenti epigrafici provenienti dall'area della civiltà di Golasecca, che si sviluppò a partire dal I millennio a.C. in varie fasi fino alla conquista romana.

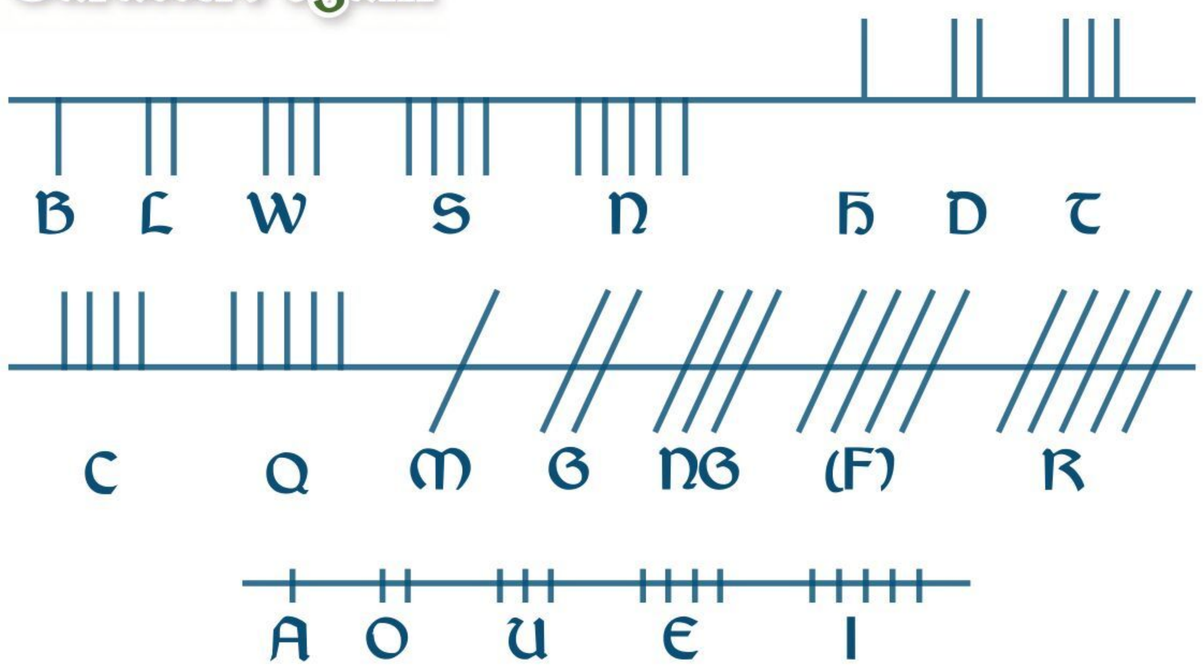
Queste iscrizioni sono incise in un alfabeto particolare, detto "lepontico" (così come la relativa lingua), dal nome dei Leponti, un'antica tribù che si insediò nelle Alpi centrali e da lì si diramò (come dimostrano i rilevamenti archeologici e linguistici) a nord verso le sorgenti del Reno e del Rodano e a sud verso il lago di Como e la Val d'Ossola. Le iscrizioni leponticche sono state ritrovate in un'area vastissima: non solo lungo le sponde del Lario e del Verbano, ma anche in Umbria, Gallia Narbonese e nel Norico (incise su monete), a dimostrazione dei rapporti culturali e commerciali intessuti dai Golasecchiani con le genti del loro tempo. La maggior parte dei ritrovamenti è comunque circoscritta alla Val d'Ossola: si tratta di epigrafi contenenti testi in lingua celtica redatti nell'alfabeto cosiddetto "di Lugano", una variante di quello etrusco adattato alla fonetica "celtica" della lingua locale.

Anche il gallico, parlato in Francia, è testimoniato dalle epigrafi: in quasi tutti i casi si tratta di stele bilingui in cui alla frase in celtico si trova affiancata la corrispondente traduzione in latino oppure in greco. Che i Galli comprendessero almeno in parte la lingua di Omero non è affatto strano: all'epoca, infatti, il greco era la lingua "internazionale" dei commerci e da Massalia (Marsiglia), fondata da coloni greci di Focea, partivano uomini e merci che solcavano tutto il Mediterraneo. Per farsi un'idea di come suonasse una frase in gallico, ecco un'iscrizione del II-I secolo a.C. che recita così: «Kassitalos Ouersiknos dede bratou dekanten Ala[]einoui», ovvero «Kassita- ›

Ogam, l'alfabeto cifrato

In Irlanda, dove si parlava il gaelico, a partire dal IV secolo d.C. si verificò un fatto interessante e curioso: si sviluppò un sistema alfabetico molto bizzarro e peculiare, destinato a perdurare anche nel Medioevo: l'ogam. Inventato in circostanze misteriose (il mito lo ricollega a Ogme o Ogma, dio della sapienza, forse il corrispettivo mitico di Ercole), l'alfabeto ogamico è formato da venti lettere ripartite in quattro gruppi di cinque lettere ciascuno. I primi tre gruppi sono costituiti da consonanti, l'ultimo da vocali (esiste anche un ulteriore gruppo, più tardo, che comprende i dittonghi). Le lettere sono incise su pietra o legno, a ridosso di una linea o di uno spigolo, disposte a destra, a sinistra o attraverso la linea stessa. La corretta direzione di lettura (che può essere dall'alto verso il basso o, più frequentemente, dal basso verso l'alto) è indicata da un segno inciso sotto l'iscrizione, che ne segnala l'inizio. Come e perché sia stato adottato un simile, complesso e scomodo modo di scrivere è ancora ignoto, anche perché le iscrizioni ogamiche compaiono su cippi di confine oppure su lapidi funebri o commemorative, quindi dovrebbero avere necessità di essere lette con facilità. La teoria più diffusa è che, oltre a un utilizzo pratico, esse avessero anche un impiego misterioso e iniziatico, compreso nella sua interezza soltanto dai druidi.

Caratteri ogam

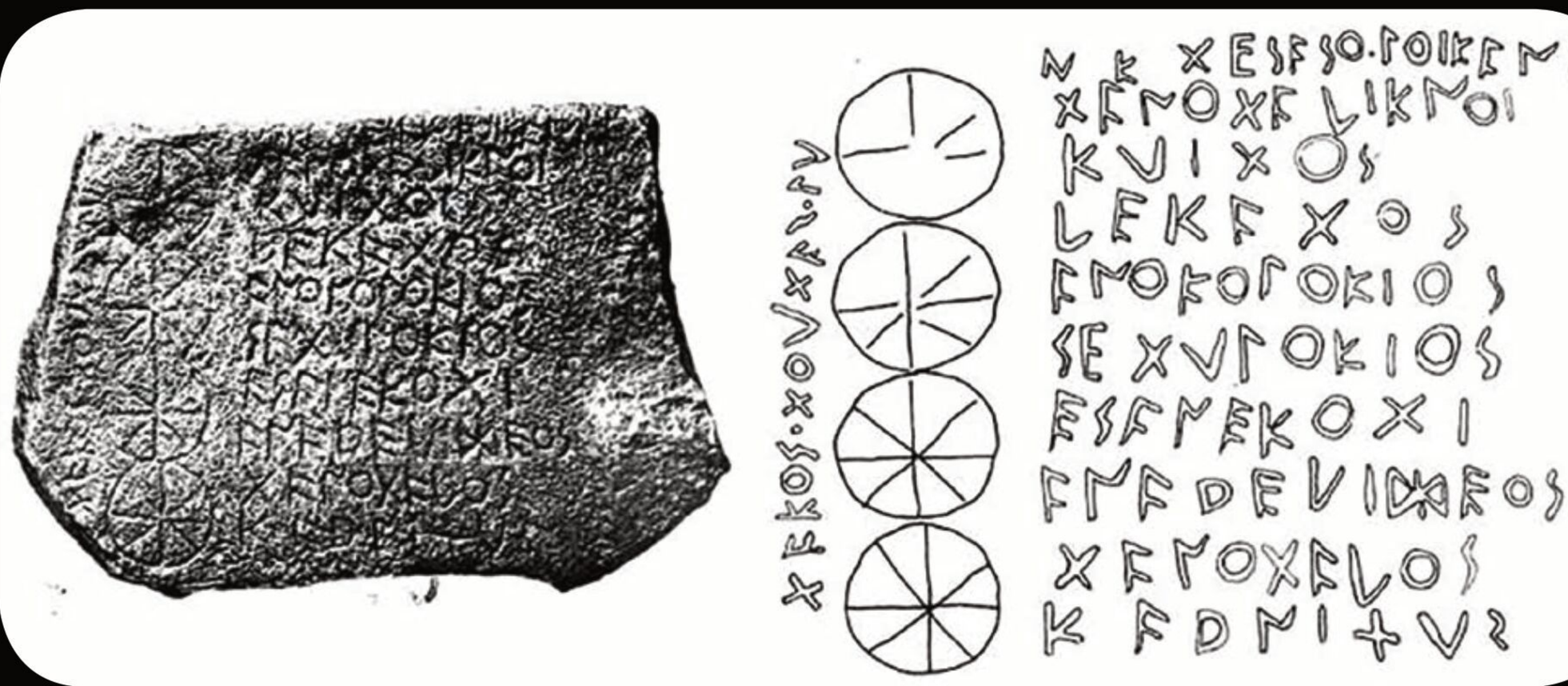


*L'Ogam presenta le lettere (*feda*) divise in 4 famiglie (*aicme*) di 5 segni ciascuna. Le lineette che corrispondono alle lettere sono incise lungo uno spigolo o riga.*

CIPPI DI CONFINE
Un tipico masso inciso in ogam. Questo tipo di iscrizioni era usato a scopo commemorativo o per delimitare i confini.

Iscrizioni enigmatiche

«Tanotaliknoi Kvitos Iekatos Anokopokios Setvpokios Esanekoti anarevis'eos tanotalos karnitvs»: non è una formula magica, ma un'antica iscrizione in lingua celtica trovata a San Bernardino di Briona, nel Novarese, in Piemonte. Il significato, all'apparenza indecifrabile, è in realtà molto semplice: "I figli di Dannotalos, il legatus Quintos e Anokompokios, e Setupokios figlio di Esankedoto, il sapientissimo, posero [questa pietra] in memoria di Dannotalos". Una memoria funebre, dunque.



los, figlio di Ouersos, offrì una decima di ringraziamento a Ala[]einos». Sempre sul continente, si parlavano inoltre il celtiberico (Spagna centro-settentrionale) e il lusitano (Portogallo), mentre nelle remote lande dell'Anatolia (l'odierna Turchia) il galato o galatico, che venne portato fino a lì dai Galati durante la loro migrazione.

IL CELTICO NELLE ISOLE

Nelle Isole britanniche il fenomeno era diverso. La lingua più nota e importante era probabilmente l'irlandese (o gaelico). Sostenuto da una lunga e prestigiosa tradizione letteraria, ha origini molto antiche. Le sue prime testimonianze scritte risalgono però solo al V-VIII secolo d.C. e sono tramandate da iscrizioni "ogamiche", redatte con un originale alfabeto che, al posto delle lettere, utilizza un sistema di linee. L'ogam è composto da venti "lettere" ripartite in quattro gruppi di cinque ciascuno. Dal nome delle prime tre, l'alfabeto, nel suo insieme, viene detto "Bethe-luis-nin". In Irlanda l'ogam fu utilizzato quasi esclusivamente per iscrizioni commemorative e funerarie su cippi tombali. Numerosi ritrovamenti archeologici e l'epica irlandese testimoniano l'uso abituale presso i Celti insulari di porre sopra le tombe, dopo averle ricoperte di terra, cippi funerari con incisi a caratteri ogamici i nomi dei defunti. Il momento di massima espansione dell'alfabeto ogam fu il V secolo, dopodiché si ebbe un arresto dovuto alla contemporanea diffusione della lingua latina e del suo alfabeto. La tradizione letteraria irlandese, però, tramanda anche un uso magico e rituale dell'alfabeto ogamico che continua fino al Medioevo, come testimoniano il manuale di grammatica *Auraicept na n-eces* (il *Manuale del Letterato*) e il *Libro di Ballymote*.

In gaelico è inoltre tramandata la maggior parte della letteratura tradizionale di "suggestione" celtica: dai resoconti di viaggio per mare (*immrama*) alle narrazioni di avventure mistiche (*echtrai*), dal grande ciclo di leggende epico-mitologiche dei Tuatha Dé Danann, che comprende il celeberrimo *Libro delle Invasioni d'Irlanda* (*Lebor Gabála Érenn*), al ciclo dell'Ulster, in cui sono comprese la saga del guerriero Cú Chúlainn e la *Razzia del bestiame di Cooley*. Infine, il ciclo poetico di Finn Mac Cumhaill e numerose miscellanee. In gallese sono invece le opere dei mitici bardi Taliesin e Aneirin e la tetralogia favolistica del *Mabinogion*, tramandata per via manoscritta dal XII secolo, ma sicuramente più antica.

Gaelico, scozzese e bretone hanno continuato a essere utilizzati senza soluzione di continuità, seppur con alterna fortuna e diffusione, e sono ancora oggi lingue scritte, parlate e studiate nelle scuole, anche se solo da una minoranza. Il cornico e il manx, invece, si sono estinti in età moderna: sono tornati in vita soltanto negli ultimi decenni grazie agli sforzi di intellettuali e politici, e lentamente stanno riguadagnando spazio nel panorama delle lingue europee, nel quale possono vantare il primato di essere tra le più antiche.

I VOLTI DELLA GENTE
Nell'arte lateniana la figura umana è estremamente espressiva, ma stilizzata e non realistica (come si vede in questa placca del Calderone di Gundestrup).

Un popolo di ARTISTI

Splendidi monili d'oro, armi riccamente decorate, oggetti cesellati con estrema finezza a motivi vegetali e animali: capolavori che dimostrano in maniera indiscutibile la perizia tecnica e la grande sensibilità estetica dei Celti

SPLENDORE PRINCIPESCO
Lo spettacolare elmo di Agris (in alto), così come le decorazioni delle scarpe del principe di Hochdorf (qui sopra) sono oggetti di rappresentanza, non d'uso, per ostentare in vita e in morte il lusso e il ruolo sociale dominante.

UN'ESTETICA "MODERNA"
Fibule, monili e placche decorative (a destra, il meraviglioso disco dorato di Auvers-sur-Oise, in Francia) presentano ornamenti geometrici e curvilinei: un'estetica "mossa" e decisamente moderna.

Più che come artisti nella concezione moderna del termine, i Celti si distinsero per essere artigiani estremamente qualificati: all'epoca, infatti, l'artista non era ancora inteso come un individuo dotato di genio, alla ricerca della fama e intenzionato per questo a "firmare" le sue opere, ma solo come un esperto tenuto in altissima considerazione, che operava al servizio della comunità. Non sembra che i Celti dipingessero, o almeno nessuna traccia di pittura è giunta fino a noi. Moltissime sono invece le attestazioni della loro grande perizia nella lavorazione dei metalli, in cui si dimostrano maestri nella decorazione tramite l'intreccio e la rielaborazione di motivi vegetali e animali.

«La più antica, la più grande e illuminante arte ornamentale che abbia avuto l'Europa», come è stata definita dal grande studioso di antichità Sabatino Moscati, dalla metà del V secolo a.C. e fino alle soglie dell'era cristiana, ha influenzato l'intera area europea, sia continentale che mediterranea. Non in maniera granitica e immutabile, però. Se all'epoca della diffusione della cultura di Hallstatt le forme prevalenti erano semplici, rettilinee e basate sulla ripetizione di moduli geometrici elementari, quelle che si imposero a partire dal successivo e fortunatissimo periodo di La Tène divennero via via più complesse ed elaborate, con una spiccata predilezione per le linee curve e le spirali. Pur con molte varianti regionali, l'arte lateniana esercitò la sua influenza fino alla conquista della Gallia da parte di Cesare (I secolo a.C.), mentre nelle Isole britanniche, più appartate, divenne la cifra del "celtismo" medievale, e come tale ha trasmesso la sua eredità anche ai manoscritti prodotti nei conventi irlandesi, angli e scozzesi.

L'espressività celtica si perpetua nell'alto Medioevo, in Irlanda: nascono splendidi manoscritti miniati, gioielli e bassorilievi che fondono sincretisticamente i concetti della religione cristiana con le decorazioni tipiche dello spirito pagano.

In effetti, l'arte lateniana è quella che meglio incarna la visione del mondo e la sensibilità dei Celti. La forte stilizzazione grafica e lo spiccato espressionismo che si manifesta nella rappresentazione di divinità e animali sono la trasposizione artistica di un universo magico in cui la natura, con le sue molteplici e cangianti forme, è percepita come in continuo e armonico divenire. Protagoniste assolute di quest'arte sono dunque le forme curve, i cerchi, le volute e le spirali. La figura umana fu introdotta solo in epoca più tarda, a seguito dei contatti con il mondo etrusco, ellenistico e romano. Rispetto ai modelli originali vanta però caratteristiche proprie e decisamente peculiari: lontane dall'archetipo della perfetta e armonica bellezza classica, le figure antropomorfe scolpite o cesellate dagli artigiani celti presentano una stilizzazione dei tratti del volto e delle fattezze del corpo tale da avvicinarle sorprendentemente alla sensibilità dell'arte moderna.

DEMONI scatenati in battaglia

Imponenti, chiassosi, invasati, dall'aspetto feroce e forsennato: questi i guerrieri celtici, secondo le descrizioni degli storici antichi. Che però ne apprezzavano il valore e l'inesauribile coraggio

Che i Celti fossero indomiti combattenti è cosa nota: lo attestano anche gli antichi, mettendone in luce il valore e il coraggio. Ma che fossero meno organizzati rispetto alle legioni romane, almeno nel senso che comunemente si dà a questo termine, è quasi proverbiale. La ragione sta da un lato nel diverso modo di concepire la guerra, dall'altro nella differente strutturazione sociale. L'esercito romano, pur considerando le riforme e gli inevitabili cambiamenti che si sono succeduti nel tempo, prevedeva una rigida gerarchia e l'applicazione di tattiche precise, elaborate da comandanti i cui nomi, personalità e doti sono entrati nel mito. I Celti, invece, lungi dall'avere generali al comando di reparti militari rigidamente inquadrati, riservavano l'arte bellica a una classe di guerrieri di professione, che combattevano però in maniera molto più individuale e imprevedibile. L'organizzazione, in battaglia, era sconosciuta.

ULULATI E FRASTUONO

Quando sfidavano un nemico, racconta Diodoro Siculo, i guerrieri celti iniziavano a provocarlo verbalmente con urla e canti incomprensibili, che generavano straniamento e terrore. Poi dalle loro fila si alzavano assordanti e sinistri suoni di corno, echeggiati da ululati rochi e profondi resi ancora più martellanti dal rumore metallico prodotto dal battito delle spade ›

ONORE, GLORIA E BOTTINO

La società celtica, dominata da élite guerriere, considerava la battaglia e il bottino come normali metodi di arricchimento e affermazione del proprio onore: la forza dava il potere, il potere dava la forza.

contro gli scudi. Aumentando progressivamente il frastuono fino a renderlo insopportabile, all'acme della tensione i combattenti si gettavano all'improvviso sul nemico, attaccandolo furiosamente. Nel caos che si scatenava sul campo, apparivano agili carri che, guidati da esperti aurighi, compivano rapidissime incursioni fra i nemici, mentre i guerrieri che si trovavano a bordo lanciavano giavellotti a pioggia e infine smontavano per combattere appiedati. Infine, altrettanto velocemente, risalivano sul carro, sparendo nella boscaglia. Questa tattica, basata su azioni repentine e frastornanti, per lungo tempo permise ai Celti di sconfiggere eserciti meglio organizzati e schierati. Per poter manovrare appieno uomini e mezzi e sfruttare al massimo le loro potenzialità, però, essi necessitavano di ampi spazi.

EQUIPAGGIAMENTO EFFICACE

L'armamento celtico non era complesso. La risorsa più importante era rappresentata dalla spada in ferro, caratterizzata da un'impugnatura a volte decorata e di forma antropomorfa o antennata. La sua lunghezza si aggirava intorno ai 60-70 cm, ma con il tempo, parallelamente allo sviluppo della cavalleria, si allungò fino ai 90. La spada era accompagnata, a volte, da un pugnale-daga: l'una e l'altro pendevano al fianco del combattente per mezzo di una cintura a sospensione, che poteva essere semplice o decorata. I guerrieri erano dotati anche di lancia lunga e di giavellotti, nonché di fionde per scagliare pietre nelle prime fasi dello scontro. La protezione del corpo era assicurata da grossi scudi piatti di forma ovale, di legno e cuoio rinforzato, decorati con i colori del clan e dotati di umbone centrale metallico attraversato da una spina nel senso della lunghezza. Per proteggere la testa, invece, i combattenti indossavano elmi di cuoio (solo quelli delle élite erano di ferro). Sopra a protezioni di cuoio o stoffa, i capi e i guerrieri più facoltosi portavano una cotta di maglia (ma l'uso sembra essere molto circoscritto, a causa del costo elevato di questo tipo di armatura). Alcuni, come i terribili Gesati, combattevano invece quasi completamente nudi, animati da un furore sacro che li faceva sembrare invasati. Più ancora della potenza delle armi, era proprio il loro *furor* a terrorizzare i nemici, per i quali la "variabile impazzita" rappresentata dai Celti fu vissuta a lungo come un incubo.

Per le organizzatissime legioni romane era estremamente difficile avere ragione di un nemico che combatteva in questo modo. Quasi impossibile, poi, batterlo nelle foreste, dove la strategia dell'imboscata improvvisa, unita al rapido attacco condotto a gruppi e seguito da una ritirata repentina, rendeva inefficace ogni strategia che si basasse sulla manovra di schieramenti numerosi e complessi.

Diventare guerrieri nella società celtica non era facile. Mancando il reclutamento sistematico, occorreva superare un apprendistato molto duro, che assumeva i contorni di una vera iniziazione. Giunti alla maggiore età, i giovani aspiranti erano prelevati dalle famiglie e educati alla logica

Diavoli dalla pelle chiara

Quando i Celti giunsero minacciosamente ai confini di Roma, la città, come narra Tito Livio, fu colta da un brivido di terrore.

L'immagine che di loro ci tramandano gli storici e gli intellettuali del tempo, basata sulle descrizioni fatte da Diodoro Siculo, era quella di demoni silvani: alti di statura, con la muscolatura guizzante sotto la pelle chiara, i capelli biondi schiariti artificialmente lavandoli in acqua di gesso e pettinati poi all'indietro e verso l'alto, in modo da formare una cresta o un'irsuta criniera.

di appartenenza al clan, il cui capo era riconoscibile dall'ostentazione della torque, la collana a tortiglione che indicava l'appartenenza alla classe guerriera o sacerdotale. Né mancavano le pratiche di iniziazione anche di tipo omosessuale, adottate per rinforzare lo spirito di gruppo e la solidarietà tra combattenti, o la ricerca dell'ebbrezza rituale, ottenuta tramite abbondanti libagioni di vino o birra, necessarie per assicurare il passaggio a uno stato di coscienza che garantiva la protezione divina e l'esibizione del coraggio durante la battaglia.

> "Terribili erano l'aspetto e i movimenti di questi uomini, nudi in prima fila, ammirabili per la loro vigorosa giovinezza e la bellezza dei tratti. Tutti quelli che formavano le prime linee erano parati di torques e di bracciali d'oro".
>
> *Polibio*

IL MESTIERE DI SOLDATO

Il valore militare dei Celti, la loro forza e la straordinaria vigoria fisica erano conosciuti già nell'antichità, al punto che in molti (il tiranno Dionigi di Siracusa nel IV secolo a.C. e, più tardi, i Cartaginesi e gli Etruschi) li assoldarono come mercenari. Ma, almeno stando alla testimonianza dello storico greco Polibio, i guerrieri celtici non erano troppo facili da trattare, perché estremamente rissosi. Inoltre, pare che non si accontentassero del bottino o della paga, dandosi al saccheggio finché non erano soddisfatti.

Teste spiccate

Mostri assetati di sangue o guerrieri leali e rispettosi dei nemici sconfitti? Gli scavi archeologici a Gournay-sur-Aronde e Ribemont-sur-Ancre, nella Francia settentrionale, hanno riportato alla luce alcune fosse comuni dislocate accanto a santuari risalenti alla fine del IV secolo a.C. A Gournay, poco distante dal recinto sacro, una fossa custodiva una gran quantità di armi e armature di nemici; a Ribemont sono stati rinvenuti i resti ossei di mille uomini, accuratamente accatastati dopo essere stati bruciati, oltre a un deposito di scheletri (un'ottantina) con il loro armamentario completo, disposti in posizione eretta e legati gli uni agli altri, in fila. Caratteristica saliente, i corpi erano stati decapitati.

L'uso, presso i Galli, della decapitazione rituale era noto già a Cesare e Diodoro, secondo i quali i vincitori conservavano le teste dei guerrieri sconfitti come trofei, mentre i corpi venivano esposti nei santuari.

SCULTURE INQUIETANTI
In Francia sono stati trovati pilastri di pietra con spazi per esporre i teschi dei nemici, e stele che presentano teste umane scolpite , come quella di Entremont (a sinistra). Probabilmente si trattava di un omaggio al nemico.

Tanti miti da sfatare

Cerchi megalitici ed elmi cornuti, spade scadenti e nessun tempio: ecco una lista dei più falsi e diffusi luoghi comuni relativi ai Celti

UN POPOLO SENZA TEMPLI?

A differenza di altre civiltà antiche, i Celti non ebbero mai templi monumentali per i loro dei (nel tondo, una triplice divinità femminile), anche perché, essendo spesso in movimento, non aveva senso che costruissero edifici di culto enormi, strutturati e inamovibili. Preferivano celebrare i riti religiosi nelle foreste o presso le fonti, considerate sacre: erano questi i loro veri "templi". Le uniche testimonianze di piccoli santuari, come Roquepertuse nei pressi di Aix-en-Provence (distrutto dai Romani nel 124 a.C.) o Entremont (abbandonato l'anno successivo), sono tarde e risalgono a un'epoca in cui i contatti con il mondo latino e greco erano ormai divenuti costanti.

ELMI CORNUTI, TRA REALTÀ E FANTASIA

L'iconografia e l'immaginario presentano spesso i Celti (come del resto i Vichinghi) mentre indossano elmi con le corna o pennuti. A testimoniarne l'uso sono vari ritrovamenti archeologici, il più famoso dei quali è l'elmo in bronzo di Waterloo (sotto, 100 a.C. ca.), riemerso dal Tamigi presso il Waterloo Bridge. Una raffigurazione interessante compare anche sul calderone di Gundestrup. Un altro importante esemplare (III secolo a.C.) fu rinvenuto a Ciumesti, in Romania, e presenta un uccello rapace in bronzo con le ali mobili. Si trattava però di copricapi particolari, indossati per rappresentanza o in occasione di cerimonie e rituali.

SPADE "DEBOLI"? NO, PER USO SACRIFICALE

Non è raro vedere spade celtiche (a destra, un'arma integra del I sec. a.C.) piegate in modo strano, al punto da far immaginare che il metallo usato dai Celti fosse scadente e si flettesse durante il combattimento, rendendo le armi pressoché inservibili. Naturalmente si tratta di un'illazione senza fondamento: le spade appaiono così perché piegate in maniera rituale e donate alle divinità per propiziarsele, gettandole in pozzi votivi, laghetti oppure nei fiumi.

Stonehenge e i Celti, un legame inventato

Un recinto monumentale, alte pietre allineate ed erette verso un cielo plumbeo solcato da lampi, fulmini e saette: ecco come i pittori romantici William Turner e John Constable immaginavano il santuario di Stonehenge. Da allora, non solo Stonehenge ma anche altre costruzioni megalitiche simili (come quella di Carnac, in Bretagna, composta da oltre 3.000 monoliti) sono entrate nell'immaginario collettivo come il simbolo della religione celtica, proprio come le chiese lo sono per quella cristiana. Ma è un errore: i cerchi di pietre (*cromlech*), i grandi massi verticali (*menhir*) e le tombe a camera megalitiche (*dolmen*) non furono eretti al tempo dei druidi ma almeno un millennio prima, durante il Neolitico, anche se i Celti li utilizzarono come santuari. Sembra probabile che servissero anche da calendario, dato il particolare allineamento delle pietre in direzione del sorgere del Sole. Stonehenge fu costruito sulla piana di Salisbury, nello Wiltshire, in varie fasi, tra il 3000 e il 1500 a.C. circa. Recenti scoperte hanno stabilito che il primo cerchio di pietre ("Bluestone Horseshoe"), fu edificato con monoliti provenienti dalle Montagne Preseli, nel Galles sudoccidentale. Per 500 anni (tra il 3100 e il 2600 a.C.) questo piccolo recinto fu utilizzato come necropoli: ospita infatti almeno 27 tombe a cremazione di individui importanti, accompagnate da stele funerarie. In seguito, chi frequentava Stonehenge smise di utilizzarlo come cimitero: il motivo è poco chiaro, ma fu allora che il cerchio venne allargato e monumentalizzato grazie ai giganteschi monoliti che caratterizzano la skyline del sito. Stonehenge si trasformò così da necropoli in luogo di culto, frequentato dalla collettività per tramandare la memoria degli antenati. È bene anche ricordare che il suo aspetto attuale è frutto di una "ricomposizione" iniziata all'inizio del Novecento e proseguita a più riprese, mentre gli scavi all'interno del sito sono in corso ancora oggi.

IL CELTISMO

La moda del celtismo

COSÌ LI VEDEVANO I NEMICI ROMANI

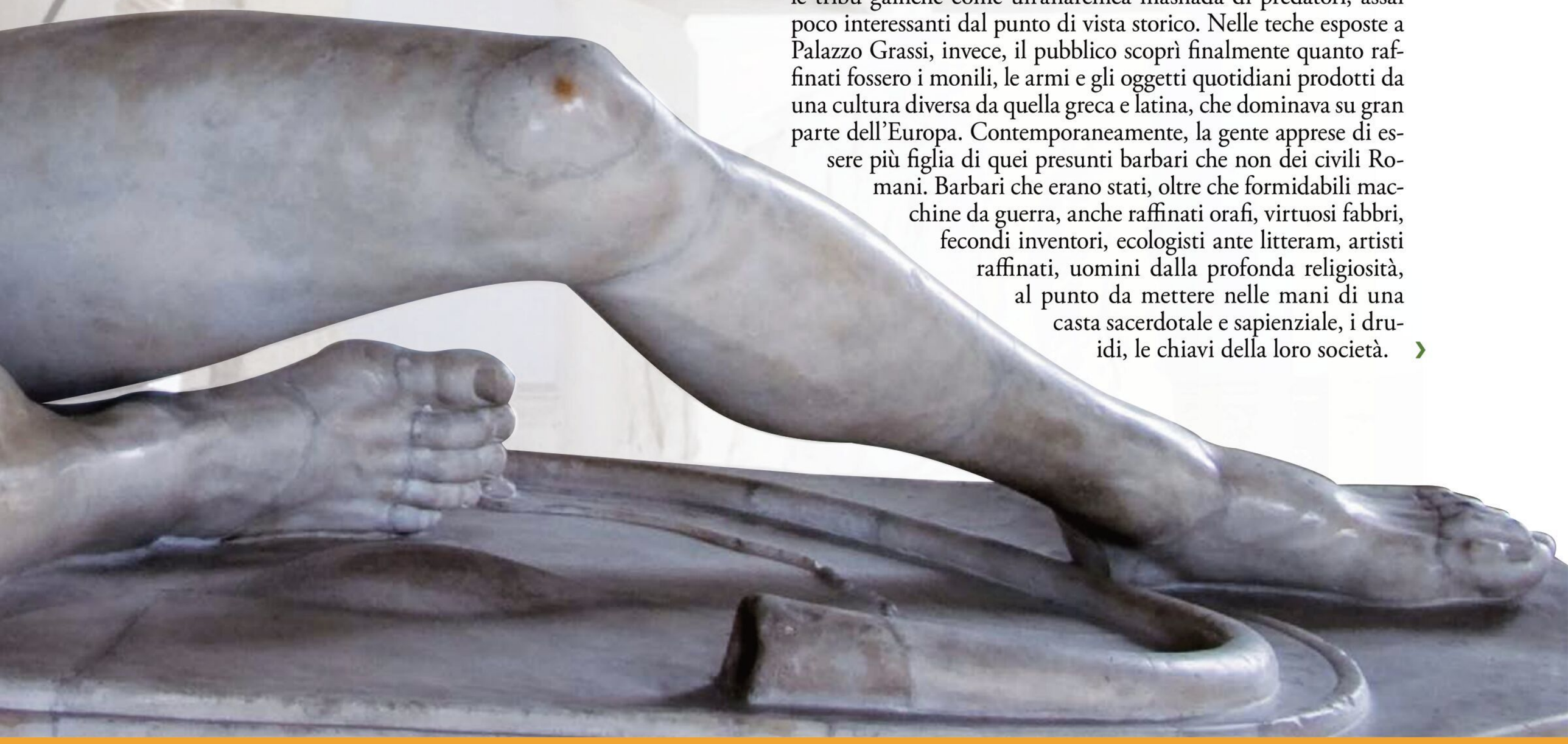
Selvaggi e bellicosi, ma coraggiosi e fieri: nell'ambivalenza di giudizio dei Romani sui Celti trovano spazio il timore e l'ammirazione, ben rappresentata dalla dignità con cui il guerriero affronta la morte nella statua del *Galata morente*.

Il riscatto di un popolo

Dipinti dalla vecchia storiografia come una torma di razziatori, i Celti sono stati pienamente riabilitati solo all'alba degli anni Novanta, grazie a una mostra che ha fatto epoca. Da allora, l'interesse per la cultura celtica non ha più smesso di contagiare pubblico e specialisti

La storia di un popolo è sempre ricca di date importanti: dall'insediamento in un territorio alle battaglie più rilevanti, dall'apogeo artistico e culturale alla decadenza politica, dalla nascita alla morte di sovrani e condottieri che ne hanno segnato il destino. Nel caso dei Celti, che poco o nulla hanno lasciato di scritto e che, pertanto, non hanno mai raccontato se stessi, queste importanti pietre miliari della Storia sono rarissime. Si tratta spesso di date che derivano dalle deduzioni di archeologi e storici, oppure dai resoconti, non scevri da fantasie, compilati da popoli rivali. Ma c'è almeno una data certa, ed è quella che segna l'inizio della loro rinascita culturale: il 1991. In quell'anno, a Venezia, Palazzo Grassi ospitò una mostra che accese una nuova luce su queste genti antiche, fino ad allora ignorate o bistrattate dalla Storia.

Fu un evento epocale, capace di suscitare una sorta di reazione a catena che, nel giro di pochi anni, stimolò una fioritura di studi rivoluzionari intorno ai Celti. I curatori sposarono un punto di vista diverso rispetto a quello dominante, puntando l'attenzione sugli aspetti culturali e artistici di un civiltà fino a quel momento vilipesa dall'imperante "romanocentrismo", abituato a liquidare le tribù galliche come un'anarchica masnada di predatori, assai poco interessanti dal punto di vista storico. Nelle teche esposte a Palazzo Grassi, invece, il pubblico scoprì finalmente quanto raffinati fossero i monili, le armi e gli oggetti quotidiani prodotti da una cultura diversa da quella greca e latina, che dominava su gran parte dell'Europa. Contemporaneamente, la gente apprese di essere più figlia di quei presunti barbari che non dei civili Romani. Barbari che erano stati, oltre che formidabili macchine da guerra, anche raffinati orafi, virtuosi fabbri, fecondi inventori, ecologisti ante litteram, artisti raffinati, uomini dalla profonda religiosità, al punto da mettere nelle mani di una casta sacerdotale e sapienziale, i druidi, le chiavi della loro società. ›



I Celti sulla pelle

Triskel, croci, spirali, intrecci e nodi, ma anche figure di animali dai monili antichi e, sebbene c'entrino poco o nulla con i Celti, anche le rune di origine germanica: sono questi i simboli che vanno per la maggiore tra gli appassionati di tatuaggi, pratica tornata tanto popolare quanto lo era nei tempi antichi, benché ormai svuotata dei significati iniziatici e magici che aveva nelle società ancestrali.

TRISKEL
Il Triskel è la stilizzazione del movimento del Sole, ma a tre gambe (numero della triade divina e sociale indoeuropea).

INTRECCIO
Rappresenta l'intersezione fra il cerchio a la triade, ed è il simbolo dell'equilibrio e della perfezione cosmica.

Questo "rinascimento celtico" non restò confinato all'Italia, ma si diffuse anche all'estero, nutrendosi di una coincidenza favorevole. Gli anni Novanta furono quelli in cui la globalizzazione economica cominciò a mostrare i suoi effetti planetari, calpestando le identità regionali in favore di modelli universali. Sentendosi aggrediti da questo sconvolgimento culturale, molti ricercarono nelle proprie radici storiche un appiglio identitario a cui rimanere saldi. La riscoperta delle nostre origini celtiche si svolse in questa cornice, raccogliendo la ricerca di spiritualità, di armonia con la natura e di valori autentici dimostrata da moltissime persone in tutta Europa.

RINASCIMENTO CELTICO

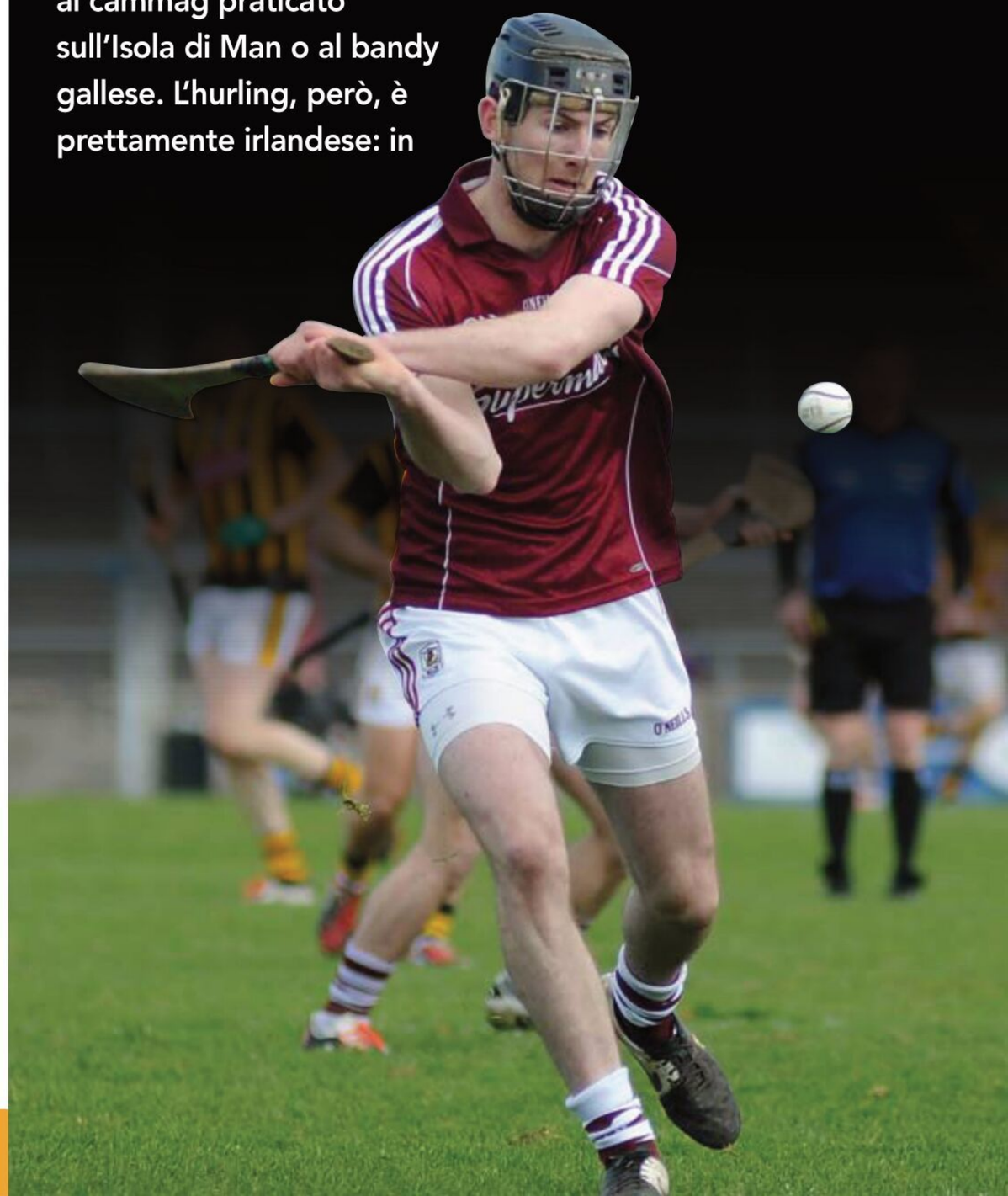
In Italia, fu soprattutto al Nord che iniziarono a fiorire le prime feste celtiche, a partire dall'area piemontese e lombarda. Crebbe così il numero di persone che scopriva, per la prima volta nella vita, un immaginario nordico fatto di brume, brughiere e foreste, e di leggende abitate da fate e gnomi. I grandi classici letterari, come il *Signore degli anelli* di Tolkien, vivevano un seconda giovinezza, ispirando una nuova ondata di letteratura fantastica di ispirazione celtica, che sarebbe poi approdata anche sul grande schermo.

Il gusto "celtico" fa capolino sempre più spesso sulle passerelle della moda con i suoi tessuti dai colori accesi: pantaloni alla zuava di velluto verde, gilet gialli o rossi, giacche marroni, cappucci verdi, tuniche trasformate in lunghi abiti ricamati, corpetti e cinte borchiate.

Prima l'Irlanda, poi anche la Bretagna, la Scozia e le altre "sorelle celtiche" divennero tra le mete turistiche più richieste, mentre il loro folklore, così vicino a certe atmosfere ormai di moda, fu posto al centro di molti festival italiani. A fare la parte del leone era soprattutto la musica di ispirazione tradizionale, spesso rivisitata in chiave moderna da vere star della world music, come Alan Stivell, che accompagnandosi con l'arpa fece da apripista alla corrente musicale detta celtic fusion.

Lo sport dei druidi

Un bastone (*hurley*), una palla (*sliotar*), due squadre di 15 giocatori, un campo e due porte: è l'hurling, gioco irlandese di origini celtiche (come d'altronde il calcio gaelico), che nell'isola richiama centinaia di migliaia di spettatori. Assomiglia allo shinty scozzese, al cammag praticato sull'Isola di Man o al bandy gallese. L'hurling, però, è prettamente irlandese: in



NODO CELTICO
Simbolo del tempo senza fine, era utilizzato, a seconda dei casi, anche come elemento apotropaico.

CROCE CELTICA
Adottata con il cristianesimo, rappresenta l'intreccio tra divino e terreno, tra la croce e il cerchio solare.

SPIRALE
Rappresenta la morte e la rinascita, la discesa agli inferi e la risalita, quindi è un simbolo di espansione e sviluppo.

Irlanda nacque secoli fa (si dice ispirato dai druidi celtici) e in Irlanda ancora si gioca, nelle strade e nelle scuole.

Antiche versioni di questo sport sono rintracciabili anche nelle più famose leggende della tradizione celtica, come per esempio quella del mitologico eroe Cú Chulainn. Contrastato aspramente dal dominio britannico (come del resto ogni altra espressione di retaggio irlandese), nel XIII secolo, con lo statuto di Kilkenny, l'hurling venne espressamente vietato, adducendo come pretesto la violenza dei giocatori.

La moda del celtismo si fuse presto con la New Age, la vasta congerie di movimenti culturali alternativi che, sul finire del Novecento, iniziò a predicare la necessità di un rinnovamento spirituale, profetizzando l'avvento di una nuova era: un mondo molto diverso da quello "moderno", sorretto da valori spirituali e dedito alla meditazione, a pratiche religiose alternative (a volte sconfinanti nell'occultismo e nel misticismo), all'ascolto di musiche e armonie rilassanti. Dalla fusione tra moda celtica e New Age nacque anche un'importante corrente neopagana che attingeva a piene mani al vasto repertorio dei culti precristiani e a varie credenze dell'età antica, soprattutto quelle che sembravano porre l'uomo al centro della natura. Emblematici, a tal proposito, sono ancora oggi i movimenti druidici che contano, in Europa e nel mondo, decine di migliaia di adepti, e che celebrano feste e raduni nei luoghi-simbolo dell'antica religione, dai boschi ai complessi megalitici, primo fra tutti Stonehenge.

SUGGESTIONI E TRADIMENTI

Ma oltre alla dimensione spirituale e allo stile di vita ecologista, attribuito a volte fin troppo forzatamente ai Celti, fu il loro modello estetico a conquistare le masse. L'apprezzamento per l'arte sinuosa, stilizzata e ricca di icone suggestive e caricate di un forte significato simbolico (il triskel, le spirali, gli intrecci e i nodi antichi che furono fatti propri anche dall'arte medievale irlandese) generò un fiorente mercato di gioielli, monili, oggetti decorativi, spille, magliette e gadget, irrinunciabili per gli appassionati del genere e immancabili in ogni raduno o festival a tema. Gli stessi simboli sono ampiamente utilizzati anche nei tatuaggi.

Naturalmente, un fenomeno di moda di così vasta portata è capace di riesumare simboli e concetti nobilissimi per poi asservirli alle logiche di mercato. Emblematico, in proposito, è il caso di Halloween, festa celtica ben radicata nelle campagne italiane (nella versione originale di Samonios) assai prima della sua apparente importazione dagli Stati Uniti: dopo una lunga rimozione, è improvvisamente tornata popolare, ma in una veste falsata e commerciale, che tradisce del tutto lo spirito delle origini.

Feste per i VIVI e per

L'EQUIVOCO DELLE STREGHE
Uno dei simboli per eccellenza di Halloween sono le streghe. In realtà, con lo spirito originario di Samonios (da cui la festa deriva) c'entrano poco o nulla. Qui, una festa di Halloween negli Stati Uniti ai primi del Novecento.

i MORTI

Le quattro grandi festività dell'anno celtico, oscurate per secoli dal cristianesimo, conoscono oggi una nuova popolarità. Come Samonios (o Halloween), creata per mettere in collegamento il mondo dei vivi con quello dei morti

L'anno celtico era stabilito in base al moto del Sole e della Luna, con un carattere ciclico che rifletteva il ritmo della natura. Le feste principali dell'anno erano quattro e corrispondevano al "cambio delle stagioni": Imbolc (inizio di febbraio), Beltaine (inizio di maggio), Lugnasad (inizio di agosto) e Samonios (inizio di novembre). Erano poste ai solstizi e agli equinozi, momenti di ritrovo collettivo, allietati da fuochi dal significato benaugurante. Dopo essere quasi scomparse per secoli, o essere state molto modificate dall'avvento del cristianesimo, queste feste antichissime stanno conoscendo una rinnovata popolarità grazie a numerosi studi e alla divulgazione operata da varie rievocazioni storiche.

Zucche e lümere

Pochi sanno che l'uso tipico delle zucche intagliate e la relativa ritualità legata ai morti erano diffusi in tutta l'area padana e parte del centro Italia ben prima che la festa di Halloween entrasse in voga.

In Lombardia, queste lucerne improvvisate si chiamavano *lümere*. Nelle case di tutto l'arco alpino, almeno fino agli anni Cinquanta, si attendeva l'arrivo dei defunti intorno a un banchetto. Lo stesso si faceva in Toscana, dove, nel "gioco dello zozzo", organizzato tra settembre e novembre, si svuotava una zucca (prima del suo arrivo dalle Americhe si usavano rape, come quella a sinistra) per intagliarvi occhi, naso e bocca e inserire all'interno una candela accesa. La zucca era posta sotto il portico di casa. Analoga tradizione si riscontra anche nel Lazio settentrionale (dove la zucca era chiamata, significativamente, Morte) e a Riomaggiore, nelle Cinque Terre liguri.

Samonios, il cancello delle anime

In tutti i Paesi di tradizione celtica la notte tra il 31 ottobre e il 1° novembre costituiva uno dei momenti più importanti dell'anno. Si celebrava infatti Samonios (sul continente) e Samhain (nelle Isole britanniche), la ricorrenza che segnava l'inizio del nuovo anno. Per gli irlandesi coincideva anche con la celebrazione di una delle più grandi battaglie tra divinità cantate nel ciclo epico, nonché con il giorno della morte del mitico eroe Cú Chulainn. Samonios/Samhain segnava il confine tra due periodi dell'anno opposti, estate/inverno, ed era pertanto considerata il cancello da oltrepassare per comunicare con il soprannaturale. Per i druidi, era anche il momento ideale per trarre vaticini e presagi. Nel corso di quella notte si potevano incontrare folletti e fate e gli spiriti facevano ritorno alle loro abitazioni per rifocillarsi. Riti propiziatori, pratiche magiche e culto dei morti si fondevano insieme, dando vita a una celebrazione che non aveva nulla di lugubre.

Laddove l'identità celtica si è mantenuta viva, questo sostrato di credenze è sopravvissuto fino ai giorni nostri. Nei Paesi anglosassoni, alla tradizione antica si è affiancata la leggenda di Jack-o'-lantern, "Jack della lanterna", una storia inquietante. Narra di un agricoltore di nome Jack che sfidò il diavolo costringendolo a rifugiarsi su un albero. Per impedirgli di scendere, l'intrepido fattore incise sul tronco una croce finché il diavolo, a suon di lusinghe, riuscì a convincerlo a lasciarlo andare: in cambio, al momento della morte avrebbe lasciato a sua volta libero Jack, invece di portarlo con sé all'inferno. Rassicurato, il fattore trascorse la vita in maniera dissoluta, certo che non sarebbe stato punito per i suoi peccati. Giunto alla fine dei suoi giorni, il diavolo mantenne la promessa a modo suo: costrinse Jack a vagare per sempre sulla Terra, di notte e senza pace, facendosi luce con una lanterna. Per evitare che il suo spirito si insediasse nelle case, si prese l'abitudine di appendere fuori dalla porta una lanterna ricavata da una rapa (poi da una zucca) svuotata, intagliata a mo' di volto ghignante e riempita di candele affinché splendesse nel buio della notte.

Durante il processo di evangelizzazione, la Chiesa si accorse di non riuscire a cancellare il ricordo di queste tradizioni ancestrali e quindi provò la via del sincretismo, dando ai tratti pagani un significato cristiano. Samonios venne scissa in due: il primo novembre diventò Ognissanti, mentre il giorno successivo la commemorazione dei defunti. Ognissanti fu inserita sul finire dell'VIII secolo dai Franchi su consiglio di Alcuino di York, e resa obbligatoria da papa Sisto IV nel 1475. La commemorazione dei defunti venne invece introdotta nei monasteri da Odilone di Cluny nel X-XI secolo e adottata dalla liturgia romana nel Trecento. Samonios è diventata popolare con il nome di Halloween, la "notte delle streghe", diffusasi ovunque negli ultimi tempi. Il nome deriva da "All Hallow's Eve", la notte di Ognissanti, e rappresenta la versione commerciale dell'antica festa celtica che, a metà Ottocento, gli immigrati irlandesi portarono negli Usa. Con il tempo, l'originario significato fu travisato in chiave demoniaca come dimostrano streghe, diavoli, mostri e creature inquietanti protagonisti nei travestimenti scelti da adulti e bambini, e che con la Samonios celtica non hanno nulla a che fare.

NOTTI MAGICHE
La notte di Samonios/Samhain era ritenuta magica perché, oltre agli spiriti dei defunti, si potevano incontrare elfi, fate e altre entità, come mostra questa raffigurazione di fantasia.

Imbolc e la donna saggia

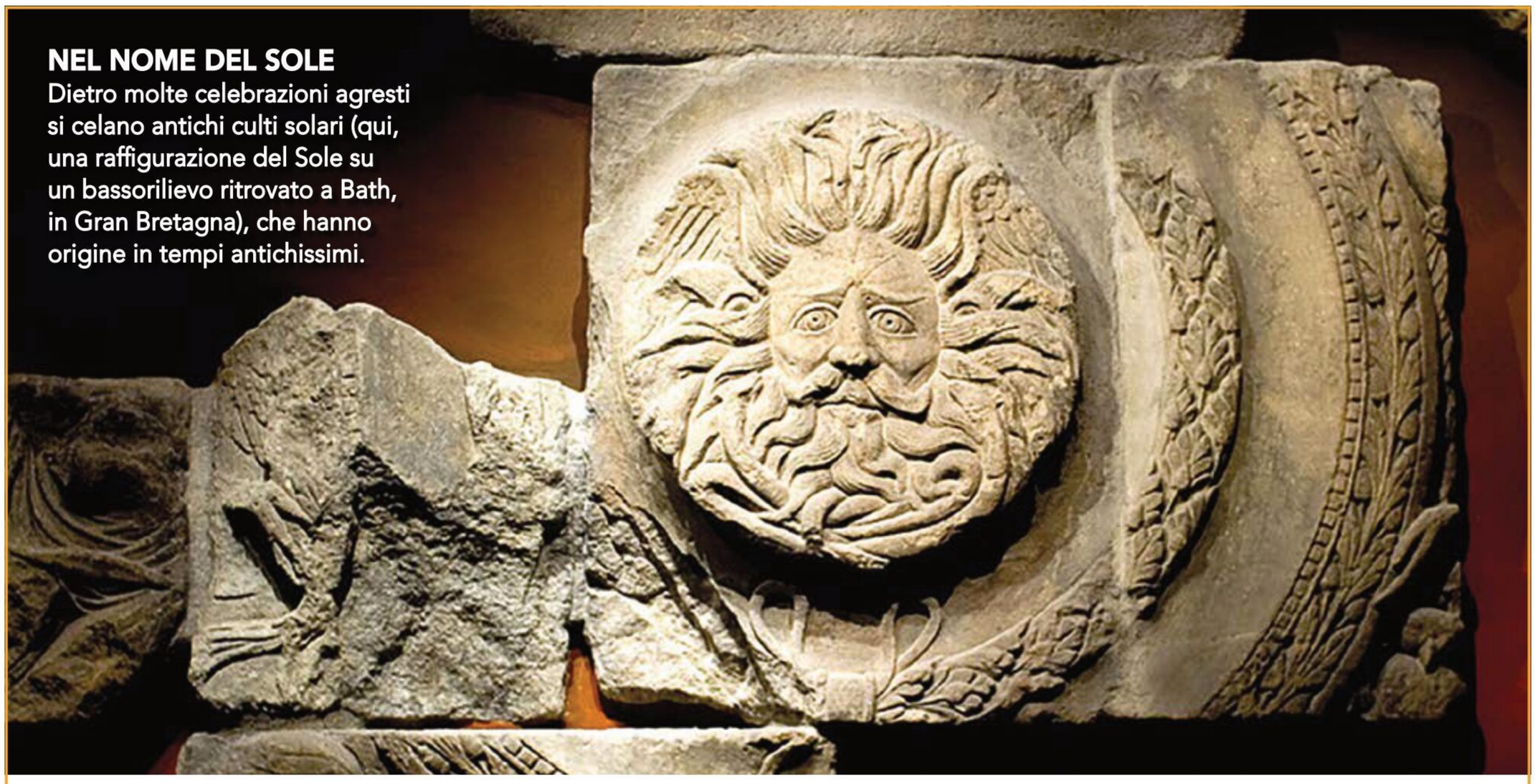
Passata Samonios, intorno al primo febbraio era tempo di Imbolc, che annunciava l'imminente arrivo della primavera. Era un momento gioioso, da celebrare con canti e riti per propiziare i raccolti e la salute del bestiame; in particolare delle pecore che, proprio in quel periodo, iniziavano l'allattamento.

Imbolc era legata alla dea Brigit, la donna saggia per eccellenza, patrona del sapere e invocata a protezione della fertilità e del fuoco, così come per guarire uomini e animali dalle malattie. Brigit (chiamata anche Brighid o Birgit) era venerata soprattutto in Irlanda. Quando il cristianesimo conquistò l'isola, la sua figura venne sovrapposta a quella di santa Brigida, figura storica e badessa a Kildare nel VI secolo. Nelle campagne irlandesi, così come sull'Isola di Man nelle Ebridi, si preparava un giaciglio di grano e fieno, pregando la dea di trascorrervi la notte. Questo culto era molto diffuso tra le donne che avevano appena partorito.

La Chiesa trasformò Imbolc nella Candelora, facendola slittare di un giorno, al 2 febbraio, per evitare la sovrapposizione con la festa di santa Brigida. La Candelora commemorava la purificazione della Vergine al Tempio, che secondo la legge mosaica era avvenuta quaranta giorni dopo la nascita di Gesù, e traeva il nome dalla prassi di benedire le candele, simbolo della luce portata da Cristo nel mondo. Pare che la ricorrenza fosse celebrata in Oriente già nel IV secolo, mentre in Occidente fu istituita ufficialmente solo nel 492 da papa Gelasio I. In seguito la celebrazione si diffuse ovunque, a partire dal VII secolo, in concomitanza con l'evangelizzazione delle Isole britanniche.

BELISAMA, LA MADRE

Importante era il culto di Belisama (qui, una statua moderna), la "brillante", compagna di Bel, dio della luce: suo compito era sovrintendere alle arti del fuoco. I Romani la identificarono con Minerva, i cristiani con la Madonna, in quanto "specchio di luce divina".



NEL NOME DEL SOLE
Dietro molte celebrazioni agresti si celano antichi culti solari (qui, una raffigurazione del Sole su un bassorilievo ritrovato a Bath, in Gran Bretagna), che hanno origine in tempi antichissimi.

I fuochi di Beltaine e Lugnasad

Tra fine aprile e inizio maggio si celebrava Beltaine e con essa l'inizio della metà più luminosa dell'anno. Divinità di riferimento era Bel, noto anche come Belenos, legato alla luce e con forti connotazioni apotropaiche e positive. Caratteristici della festa erano gli abbondanti banchetti e le libagioni intorno al fuoco, di cui rimane eco nelle celebrazioni di Calendimaggio e negli alberi della cuccagna, sui quali i giovani si arrampicavano per ghermire i premi (in genere trastulli e ghiottonerie) collocati sulla sommità. Il palo retto al centro di uno spiazzo possedeva un evidente significato fallico, né poteva essere altrimenti, poiché Beltaine era una dea legata alla fecondità e preludeva alla stipula dei matrimoni. Secondo una teoria etimologica, il nome del dio Belenos pare risuoni ancora oggi nel vocabolo utilizzato, per esempio, nel dialetto ligure per indicare il membro virile.

Giungeva poi il solstizio d'estate, festeggiato con falò e processioni nei campi. I cristiani assegnarono la festa a san Giovanni Battista (24 giugno), ma le millenarie tradizioni celtiche faticarono a morire: nell'Italia settentrionale, per esempio, fino a pochi decenni fa si usava cogliere felce e altre erbe a uso terapeutico, così come la rugiada formatasi nella notte del solstizio, ritenuta efficace contro le tarme dei panni.

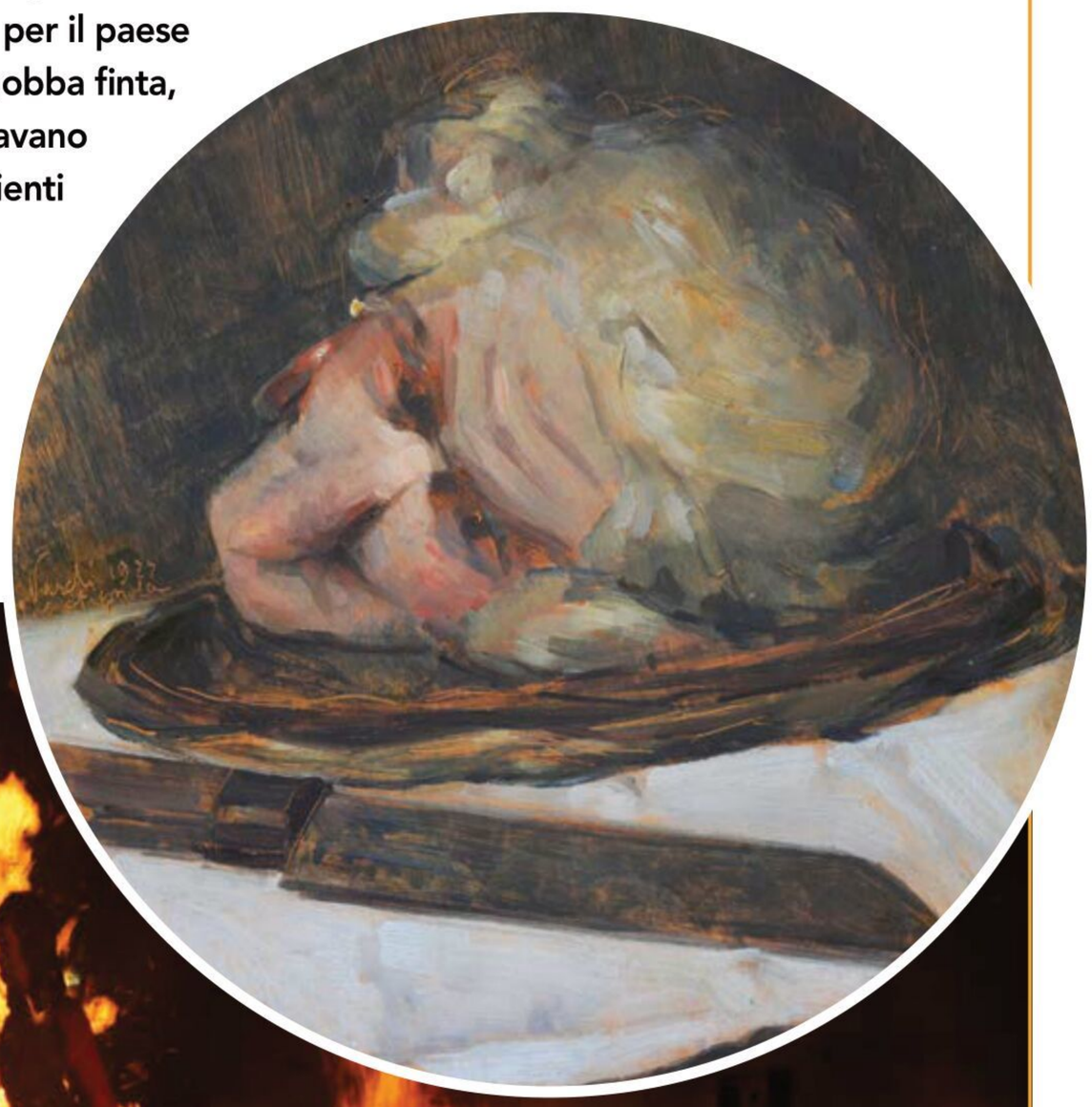
Il cuore della bella stagione era rappresentato da Lugnasad, che cadeva nella prima metà di agosto. La festa delle messi era, come dice il nome stesso, consacrata al dio Lug, una delle divinità più popolari del pantheon celtico. Detto anche il "luminoso", Lug era patrono del commercio, delle arti e delle invenzioni. In Irlanda aveva anche carattere bellicoso e indossava elmo, corazza e sandali dorati, ma malgrado il suo aspetto marziale componeva poesie e suonava l'arpa. Il primo agosto di ogni anno, Lug celebrava le nozze con la Terra e in suo onore si tenevano importanti fiere mercantili.

Tutti questi riti agresti di matrice precristiana si radicarono a tal punto nella società rurale da non poter essere del tutto cancellati dall'avvento del cristianesimo. La nuova religione li combatté, ritenendoli demoniaci e pericolosi, ma alla fine dovette rassegnarsi ad accettarli. Oggi, le feste di Samonios, Imbolc, Beltaine e Lugnasad hanno ottenuto la loro rivincita: sono state recuperate nel loro significato originario da associazioni culturali e religiose che si ispirano al paganesimo e, dopo tanti secoli, tornano a testimoniare le antiche tradizioni celtiche.

Sega la vecchia!

Tra le feste ancora oggi celebrate e di sicura origine precristiana c'è anche il classico rogo del fantoccio della "vecia". Il rito si celebra in molte zone, tra cui la Toscana, l'Umbria, le Marche, la Romagna e il Bresciano. Il più celebre è la Segavecchia di Forlimpopoli, nei pressi di Forlì: un pupazzo dalle sembianze femminili (altrove si usa solo un tronco d'albero) viene fatto a pezzi e carbonizzato su un falò eretto al centro del paese.

La festa richiama alla memoria quella analoga, diffusa ancora oggi in Brianza, della Gibiana, o Giubiana, nome dalle origini incerte (forse deriva dal dialettale *gioebia*, giovedì, giorno ritenuto propizio alle streghe). L'ultimo giovedì del mese di gennaio, le famiglie brianzole si radunavano davanti al falò per bruciare un fantoccio di paglia e stracci chiamato Gibiana e poi cenavano con risotto giallo alla luganega (salsiccia), in origine una pietanza di farro, orzo o legumi. Durante la giornata le ragazze giravano per il paese indossando una gobba finta, i ragazzi scorrazzavano trascinando recipienti di latta vuoti per allontanare il malocchio per mezzo del frastuono. Con l'avvento del cristianesimo, la Giubiana passò da figura benefica e simbolo di fecondità a strega: tramite la sua distruzione nel fuoco, acceso, come facevano i Celti, nel mese di Imbolc, il contadino esorcizzava gli influssi negativi per ottenere un anno di salute, prosperità e buon raccolto.



MORTE ALL'INVERNO
Nel rogo della Giubiana (o Gibiana, oppure Gioebia), che si celebra ancora oggi in Brianza e nel Varesotto, si perpetuano le tradizioni ancestrali legate all'"uccisione dell'inverno". Nel tondo, un quadro del ravennate Luigi Varoli che raffigura la testa della "vecia".

TOLKIEN e gli altri

La saga del Signore degli anelli *è la più nota tra quelle che traggono ispirazione dalle leggende celtiche. Ma i miti e la cultura di quest'antica civiltà hanno dato spunto a centinaia di romanzi e moderni cicli epici, fino a costituire un nuovo genere letterario: il fantasy*

UN MITO AL CINEMA
Due dei protagonisti della saga di Tolkien nella trilogia diretta da Peter Jackson: Gandalf (Ian McKellen) e Bilbo (Martin Freeman).

L'enorme successo, sia letterario che cinematografico, della trilogia del *Signore degli anelli*, il ciclo narrativo creato da John Ronald Reuel Tolkien e pubblicato dal 1954, dimostra che il richiamo esercitato dall'immaginario celtico è stato e continua a essere fortissimo sotto tutte le latitudini. Questa saga è un fenomeno mediatico con pochi eguali nella storia della letteratura contemporanea, e ha dato il via a un genere letterario modernissimo, che però si rifà alle atmosfere, ai miti e agli eroi della tradizione celtica e norrena: il fantasy.

UNA SAGA IN TRE CAPITOLI

Docente per oltre vent'anni all'Università di Oxford, Tolkien (1892-1973) fu uno dei più illustri studiosi di letteratura inglese medievale. Dalla sua penna nacquero vari romanzi in cui la fantasia si sposa con la tradizione. Il più importante è *Lo Hobbit*, una fiaba del 1937 dedicata a un immaginario "piccolo popolo", gli hobbit, da cui sarebbe fiorito l'intricato mondo della Terra di Mezzo, portato a compimento nel *Signore degli anelli*. Quest'opera monumentale, narra l'epopea dello hobbit Frodo e di un potente gioiello forgiato nella notte dei tempi dal malvagio Sauron per controllare tutti i popoli della Terra di Mezzo. L'anello, che possiede, fra le altre, la magica virtù di rendere invisibile chi lo porta, è stato perduto dal suo artefice durante un'antica battaglia e ritrovato dallo hobbit Smeagol; costui viene però corrotto dal possesso di quel tesoro, al punto da diventarne schiavo e trasformarsi in una creatura disgustosa, chiamata Gollum. Molto tempo dopo, è un altro hobbit, Bilbo, a strappargli l'anello dopo una gara d'indovinelli e da lì comincia l'avventura. Un saggio stregone, Gandalf, ammonisce che occorre distruggere quel piccolo oggetto prezioso, altrimenti Sauron, il suo malintenzionato creatore, lo troverà e, grazie al potere che vi ha magicamente racchiuso, sottometterà il mondo intero. Per portare a compimento l'arduo compito, Gandalf riunisce una piccola compagnia formata da hobbit (Frodo, che ha ereditato l'anello dallo zio Bilbo; il fedele servitore Sam e i simpatici amici pasticcioni Pipino e Merry), elfi, nani e uomini per compiere un viaggio irto di ostacoli: inseguimenti da parte di misteriosi e orribili Cava- ›

> "Ora, gli Elfi fabbricarono molti anelli; ma in segreto Sauron costruì un Unico Anello con cui dominare tutti gli altri, il potere dei quali era legato a quello con soggezione assoluta e destinato a durare solo quanto sarebbe durato il suo."
>
> J.R.R. Tolkien

lieri Neri, viaggi nel cuore di antiche montagne popolate da feroci orchi, epiche battaglie tra le schiere del Bene e quelle del Male, amori, incantesimi, stregoneria e terrore. Il tutto per portare l'anello maledetto fino al vulcano dov'è stato forgiato, il Monte Fato, e far sì che la lava ne sciolga per sempre il malvagio incantesimo.

UN MAESTRO, TANTI EPIGONI

La trama avvincente del *Signore degli anelli* ha portato l'opera a essere tradotta in ben 38 lingue. Soprattutto, ha inaugurato il genere letterario del fantasy, oggi uno dei più apprezzati dal pubblico di ogni età, anche in forma cinematografica. Esso trova alimento da tre radici: il Medioevo cavalleresco, le saghe nordiche e, soprattutto, il fatato mondo celtico, ricco di suggestioni, esseri soprannaturali, fate e folletti. Dagli anni Sessanta, i capolavori che hanno fatto la fortuna di questo genere sono stati moltissimi: il ciclo di *Earthse*a di Ursula Le Guin e quello di *Shannara* di Terry Brooks, *Tito di Gormenghast* di Mervyn Peake, *Elric di Melniboné* di Michael Moorcock, solo per citarne alcuni. Tra gli autori del fantasy più celticheggiante va annoverata senz'altro l'americana Marion Zimmer Bradley (1930-1999), autrice del ciclo di *Avalon*, una tetralogia che riprende la tradizione del ciclo arturiano (prende nome dalla mitica isola di Avalon, dove la leggenda colloca la tomba di Re Artù), sviluppando il tema del conflitto fra i druidi celtici e i Romani invasori. Il ciclo è stato così fortunato da generare altri romanzi della saga, in collaborazione con la scrittrice Diana Paxson. Altri bestseller del genere sono quelli nati dalla penna dell'americana, naturalizzata irlandese, Morgan Llywelyn (1937): *La dea dei cavalli*, *Il potere dei druidi*, *I guerrieri del ramo rosso* e *Il leone d'Irlanda*. Da citare an-

Il geniale falso del bardo Ossian

Le atmosfere celtiche divennero protagoniste della poesia tra la fine del Sette e l'inizio dell'Ottocento, in piena epoca romantica. L'artefice della riscoperta fu lo scozzese James Macpherson (1736-1796), che verso il 1763 pubblicò due poemi in prosa, *Fingal* e *Temora*, aggiungendovi poi altri lavori sotto il titolo *Frammenti di antica poesia*. I versi erano attribuiti dallo stesso Macpherson, che sosteneva di tradurli dal gaelico, al leggendario bardo Ossian (a destra, è rappresentata una sua visione). In realtà non si trattava di traduzioni ma di opere composte dall'autore sulla base di leggende diffuse oralmente nelle Highlands.

Nonostante l'imbroglio, i poemi di Ossian ebbero enorme successo in tutta Europa dando vita al genere della poesia "bardita" e a una moda che contagiò perfino Goethe e, in Italia, Vittorio Alfieri, Vincenzo Monti, Ippolito Pindemonte, Ugo Foscolo e Giacomo Leopardi, che lo lessero nella traduzione di Melchiorre Cesarotti. Alla perfezione formale e ai contenuti aulici della poesia classicista (che pure molti di questi autori apprezzavano) si iniziò a contrapporre il gusto primitivo della poesia "barbarica", ritenuta più verace e vicina ai valori istintivi dello spirito umano. Il successo dei poemi ossianici aprì la porta alla riscoperta delle antiche tradizioni e delle saghe dei popoli nordici e pose le basi per la valorizzazione delle diverse epopee nazionali e della poesia popolare. Le storie di Ossian godettero di tale popolarità che il nome di uno dei loro protagonisti, Oscar, divenne popolare e diffuso in tutta Europa.

che Robert E. Howard, l'inventore dell'era hyboriana e del personaggio di Conan il Barbaro: suoi sono otto racconti del "ciclo celtico", che narrano le vicende di Bran Mak Morn e Turlogh O'Brien. Un doveroso accenno, va fatto anche all'opera di un carissimo amico di Tolkien: si tratta di C.S. Lewis, autore delle *Cronache di Narnia*, un ciclo fantasy pensato espressamente per i ragazzi da cui è sortita un'altrettanto fortunata serie di film.

DAL ROMANZO AL GIOCO

Il fenomeno celtico nella sua globalità è stato ampiamente esplorato anche dalla saggistica, come dimostrano la moltitudine di testi e manuali pubblicati nel tempo (non tutti attendibili dal punto di vista storico e scientifico) e la nascita di case editrici specializzate in materia, come la valdostana Keltia e la milanese Edizioni della Terra di Mezzo. Nuovo impulso a questo tipo di letteratura viene impresso, negli anni Novanta e Duemila, dalla grande mostra sui Celti tenutasi nel 1991 a Venezia, a Palazzo Grassi, nonché dall'esplosione della subcultura New Age: la prima ha avuto il merito di focalizzare l'attenzione del pubblico sull'apporto dato dai Celti alla civiltà europea; la seconda privilegia invece (a volte travisandoli) gli aspetti legati alla loro spiritualità e all'approccio verso la natura.

Il signore degli anelli ha influenzato moltissimo anche l'industria dei giochi di ruolo. Il primo di questi a essere pro- ›

Suggestioni letterarie

La moda celtica, in letteratura, iniziò ben prima di Tolkien (nel tondo), addirittura nell'Ottocento. Oltre ai romanzi storici di Walter Scott (1771-1832), avido ascoltatore di racconti e leggende popolari scozzesi, poi trasposti in vari poemetti, spiccano le ballate di Lord Alfred Tennyson (1809-1892) e le meditazioni raccolte dagli irlandesi W. B. Yeats (1865-1939), nel *Crepuscolo celtico* (1893), e da James Joyce (1882-1941), nel suo stilisticamente rivoluzionario *Finnegan's Wake* (1939) che trasse a suo modo ispirazione dal ciclo epico che narra le imprese dell'eroe Finn Mac Cumaill.

Non mancano neppure i risvolti "gotici" e inquietanti del mondo celtico, espressi dal gallese Arthur Machen (1863-1947), che con il suo romanzo *Il grande dio Pan*, pubblicato nel 1894, diede vita a quella che Stephen King considera «una delle più importanti storie dell'orrore mai scritte».

L'ANELLO MAGICO DI SAURON
Nell'immaginario tolkieniano, l'Unico Anello fu forgiato dall'Oscuro Signore Sauron nell'anno 1600 della Seconda Era di Arda. L'iscrizione che vi si legge (in caratteri tengwar) recita così: "Un Anello per domarli, un Anello per trovarli, un Anello per ghermirli e nel buio incatenarli".

dotto in via ufficiale, ottenendo la relativa licenza, è stato il gioco di ruolo del *Signore degli anelli*, pubblicato dalla Iron Crown Enterprises dal 1982 fino al 1999, seguito poi dalla creazione, nel 2002, in occasione dell'uscita del film diretto da Peter Jackson, di un secondo gioco, che adotta sia l'iconografia del film che quella del romanzo, lasciando la possibilità di scegliere quale usare. Infine l'ultimo, il terzo, *L'unico anello*, è stato pubblicato nel 2011. Grande successo di pubblico hanno avuto anche i giochi da tavolo, come il wargame tridimensionale *Il Signore degli Anelli - Gioco di battaglie strategiche*, della Games Workshop, in cui si gioca con miniature che rappresentano i personaggi del libro, e videogiochi ispirati alle saghe di Tolkien.

Alla Compagnia dell'Anello e agli altri eroi ed episodi del romanzo si sono anche ispirati movimenti culturali, gruppi musicali, persino partiti politici.

Il sindarin, una lingua inventata

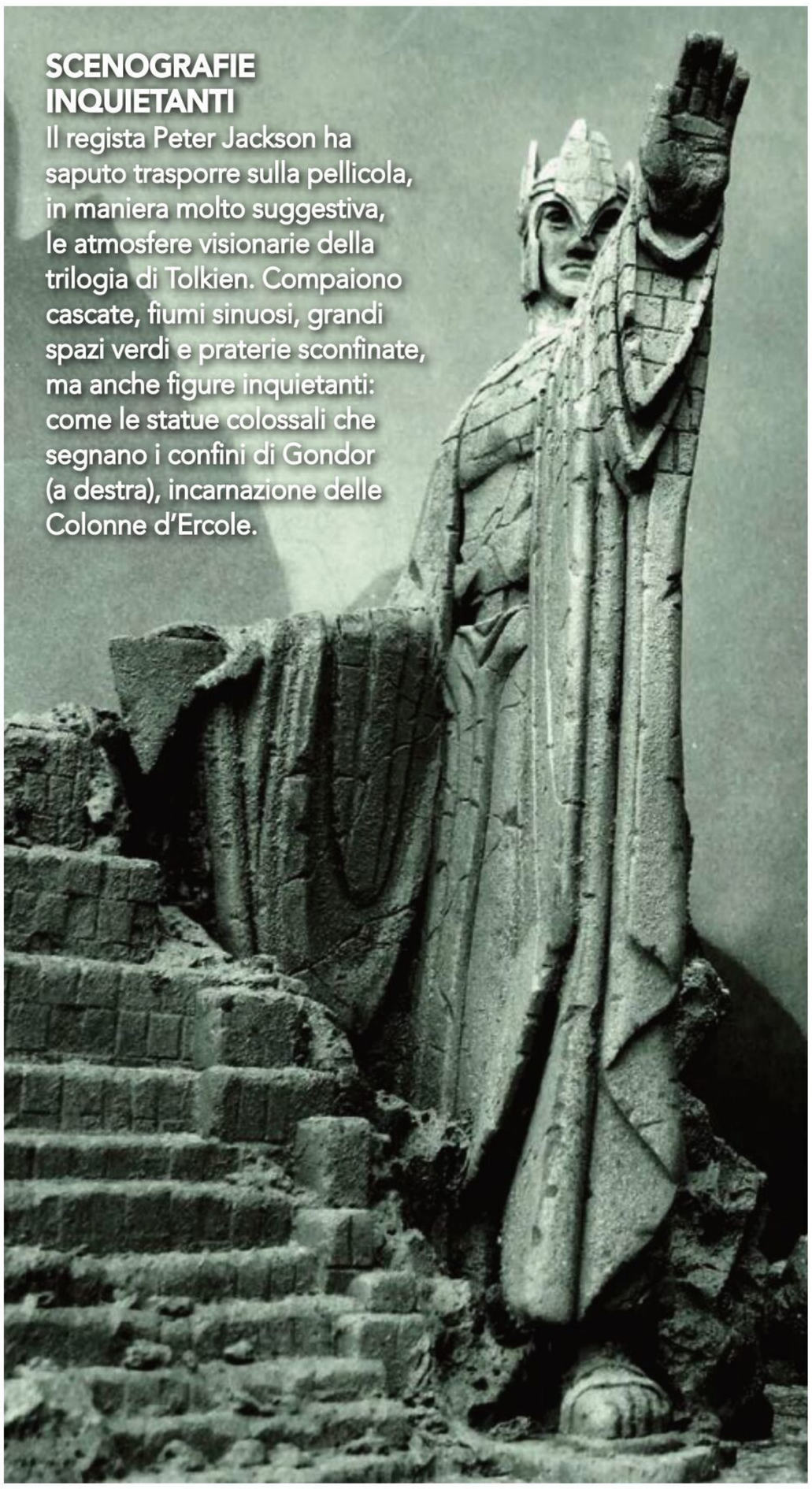
Nel *Signore degli anelli* compare una lingua totalmente artificiale, il sindarin, parlato ad Arda, l'universo creato da Tolkien. Lo scrittore, che era uno dei più grandi conoscitori al mondo di antiche lingue celtiche e germaniche, basò la fonetica e parte della grammatica del suo nuovo idioma su quelle della lingua gaelica, arricchita da influssi e suggestioni germaniche.

L'antico sindarin si scrive utilizzando le cirth, rune spigolose che rivisitano quelle in uso nel mondo germanico (l'alfabeto futhark e altri), mentre la lingua moderna utilizza le tengwar (nel tondo), la cui forma assume caratteristiche corsive e aggraziate che richiamano le scritture usate nei manoscritti irlandesi medievali.

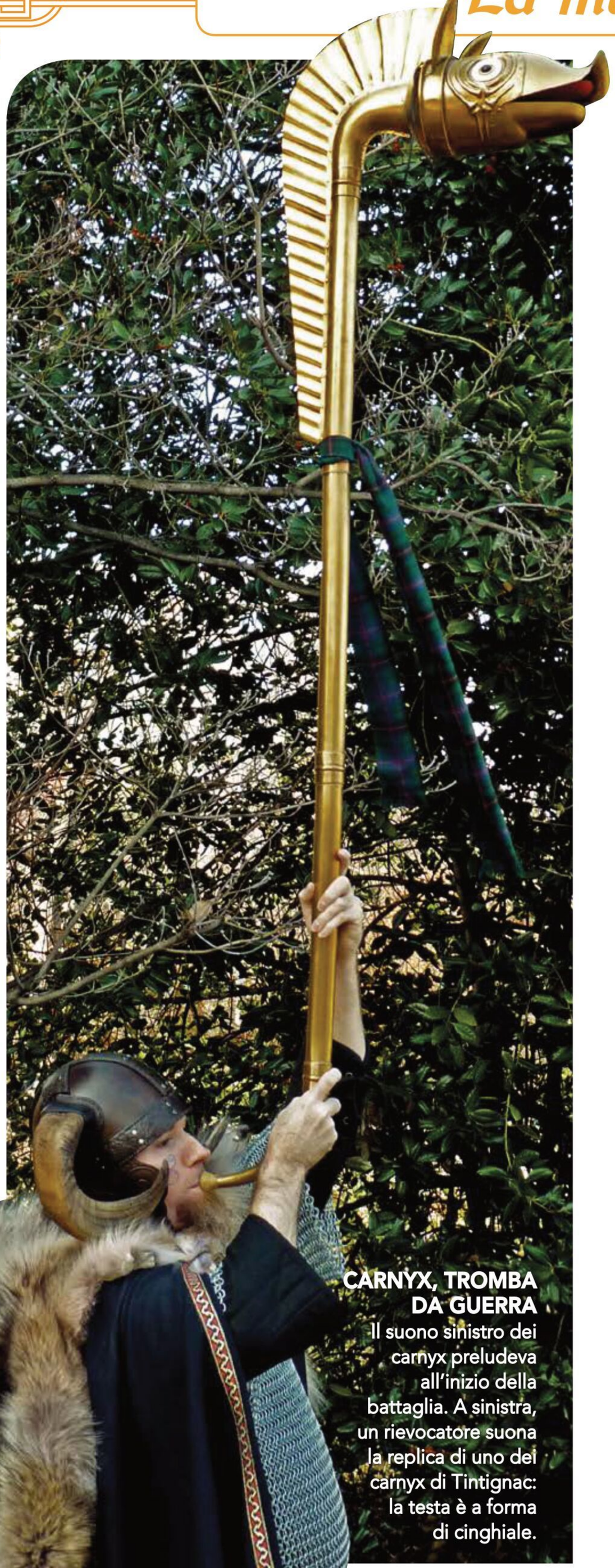
GLI HOBBIT IN NUOVA ZELANDA

Molte scene della trilogia dedicata allo *Hobbit* sono state girate a Matamata, in Nuova Zelanda, pur essendo ispirate alle leggende irlandesi. In questa foto, la ricostruzione del set di Hobbiville, che oggi è un parco visitabile.

Resta da spiegare il segreto di questo enorme successo, la cui durevolezza ne fa un genere ormai consolidato. Al di là della trama e dell'ambientazione, la trilogia realizzata da Tolkien esercita un particolare fascino a causa della rara capacità di fondere tradizioni culturali apparentemente diverse, ma in realtà simili per suggestioni e contenuti: dal sostrato cristiano alla mitologia norrena e finlandese, dal folclore europeo alle fiabe, dalla letteratura classica ai grandi poemi medievali, oltre ovviamente all'ispirazione celtica, con il suo "piccolo popolo" e la costante presenza di atmosfere incantate. Inoltre, la lotta tra il Bene e il Male, che fa da sfondo all'intera saga, rappresenta un tema seducente per il pubblico di tutte le età. La trilogia è concepita quindi come un'allegoria della vita, che ripropone miti antichi in chiave moderna, insegnando valori che non tramontano, ma senza pedanteria. Forse è questo il segreto della sua longevità.



SCENOGRAFIE INQUIETANTI
Il regista Peter Jackson ha saputo trasporre sulla pellicola, in maniera molto suggestiva, le atmosfere visionarie della trilogia di Tolkien. Compaiono cascate, fiumi sinuosi, grandi spazi verdi e praterie sconfinate, ma anche figure inquietanti: come le statue colossali che segnano i confini di Gondor (a destra), incarnazione delle Colonne d'Ercole.



CARNYX, TROMBA DA GUERRA
Il suono sinistro dei carnyx preludeva all'inizio della battaglia. A sinistra, un rievocatore suona la replica di uno dei carnyx di Tintignac: la testa è a forma di cinghiale.

NOTE che incantano

Arpe, cornamuse, fisarmoniche e flauti: dai bardi antichi a quelli moderni, la grande musica della tradizione non smette di sedurre con i suoi accordi fiabeschi

Che suono aveva la musica dei popoli celtici delle origini? Difficile dirlo: se gli scavi archeologici riportano spesso alla luce corredi funebri e armi da guerra, molto più raramente permettono di ritrovare strumenti musicali. Si può però tentare di ricostruire il panorama partendo dalle fonti antiche e dall'iconografia. Sembra certo che queste genti suonassero un'arpa a sei corde ricavata dal legno di salice, la cui funzione doveva essere magico-rituale. Le melodie potevano, di volta in volta, suscitare diversi stati d'animo (commozione, euforia, bellicosità), spingere al sonno e perfino guarire dalle malattie. L'arpa celtica, in effetti, è ancora oggi uno dei simboli più forti dell'identità irlandese, e come tale fu sentita anche in passato, se è vero che appare da secoli in stemmi e bandiere, e che nel 1601 gli inglesi la misero fuorilegge per umiliare la resistenza alla loro invasione dell'isola. Oltre all'arpa, i Celti usavano anche altri strumenti per accompagnare le riunioni conviviali e funebri, come la lira a quattro corde e il flauto a canne. Per scatenare gli istinti bellici, in battaglia facevano uso del corno, del carnyx (la tromba da guerra) e della percussione ritmica degli scudi. Oltre all'arpa, lo strumento celtico per eccellenza nell'immaginario collettivo è la cornamusa, ma la *bagpipe*, popolarissima soprattutto in Scozia, con gli antichi Celti ha ben poco a che spartire: è infatti probabile che si tratti di un'invenzione tarda, risalente a non prima del Medioevo.

I BARDI DI UN TEMPO

I "custodi delle note" erano bardi, poeti cantori che accompagnandosi quasi sempre con l'arpa narravano avvenimenti storici o leggendari, inni religiosi e genealogie. Gli scrittori greci Diodoro Siculo e Strabone avevano accennato a loro come a una seconda categoria di "sapienti" che affiancava quella dei druidi. Essi si diffusero soprattutto in Irlanda, dove erano suddivisi in due gruppi: i baird, che eseguivano canti e orazioni, e i filid, che in qualità di vati subentrarono gradual- ›

BARDI "ROMANTICI"
Molta della fortuna dei bardi si deve all'Ottocento (nell'immagine, un'incisione d'epoca). Furono i poeti romantici, infatti, a "riscoprirne" l'arte sia poetica che musicale, contribuendo anche al recupero degli strumenti tradizionali che utilizzavano, primo fra tutti l'arpa.

Gli strumenti tradizionali

La musica "celtica" di oggi è eseguita su una serie di strumenti diversi. Alcuni affondano le loro radici nel passato remoto, altre sono invenzioni decisamente più moderne. Ecco una carrellata dei più importanti.

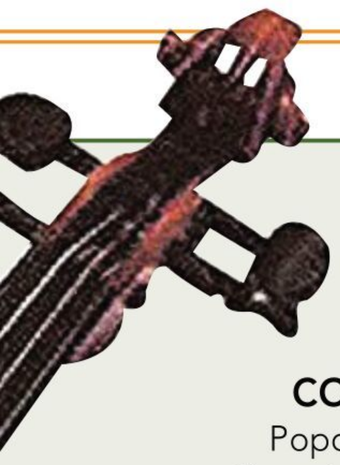
ARPA TRIPLA GALLESE
Fu inventata in Italia nel Cinquecento e arrivò in Galles nel Seicento. Consta di tre arpe in una, perché ha tre file di corde, due diatoniche e una cromatica.

TIN WHISTLE
Detto anche "pennywhistle", è un flauto a fischietto a sei fori e appartiene alla stessa famiglia del flauto dolce. È molto usato nella musica irlandese.

FIDDLE
Praticamente identico al violino, è chiamato in questo modo nella tradizione popolare delle Isole britanniche e viene utilizzato per eseguire la musica da ballo.

mente agli stessi druidi nelle loro funzioni. Nelle scuole in cui venivano educati si praticava un insegnamento orale per mezzo del quale si imparavano a memoria i calendari, le regole di composizione delle poesie, le genealogie e tutte le storie le cui origini si perdevano nella notte dei tempi. Il *Libro di Leinster* costituisce un documento prezioso per determinare questo bagaglio di conoscenze, perché contiene un elenco della saghe che i filid dovevano imparare a memoria. Queste storie, oltre a dilettare l'uditorio, avevano anche il preciso scopo di fornire una summa di casi giuridici che, al momento opportuno, veniva richiamata per risolvere le eventuali controversie, in base alla consuetudine e alla tradizione.

In Gallia, i bardi scomparvero con la conquista romana, sopravvivendo invece molto più a lungo in Irlanda e nelle Isole britanniche, dove divennero anzi i depositari delle tradizioni orali, che rischiavano di estinguersi o di essere stravolte a seguito della conquista anglosassone e normanna. I bardi erano strettamente legati alla corte del loro signore, di cui celebravano le gesta e gli antenati. La "professione" era ereditaria e i motivi e i temi da loro affrontati venivano tramandati di padre in figlio. Nel X secolo essi erano considerati con grande rispetto e godevano di importanti privilegi. Il bardo del re, al contrario del cantore stonato e



CORNAMUSA
Popolare in Scozia (*bagpipe*) e in Irlanda (*uilleann pipe*), è diffusa anche in Galizia (*gaita*) e in numerose regioni d'Italia.

ARPA IRLANDESE
Originaria della Scozia, dove compare nell'VIII secolo, arriva in Irlanda nel XII e poi si diffonde in Galles e in Bretagna. Rispetto all'arpa gallese, è più piccola e di forma triangolare.

FISARMONICA
Detta anche "accordion", è una sorta di "piano a bretelle" e accompagna i ritmi della musica popolare.

Norma, "druidessa" romantica

L. R. TEATRO ALLA SCALA
MILANO
NORMA
ADALGISA
CLOTILDE
POLLIONE
OROVESO
FLAVIO

Il fascino delle atmosfere celtiche contagiò, nell'Ottocento, anche la musica colta: se il grande compositore tedesco Richard Wagner si ispirò alle saghe nordiche per comporre le sue opere immortali, altri, come il nostro Vincenzo Bellini, trassero ispirazione dalle vicende galliche.

Il 26 dicembre 1831, l'operista catanese mandò in scena alla Scala di Milano la *Norma*, una tragedia in due atti da lui musicata su libretto di Felice Romani. Si ispira all'amore clandestino della sacerdotessa Norma, figlia del capo dei druidi Oroveso, per il proconsole romano Pollione, dal quale ha avuto due figli. Ma la donna scopre che l'amato vuole lasciarla per fuggire a Roma con la giovane novizia Adalgisa, di cui si è invaghito. Norma decide così di sacrificare la prole, ma poi cede all'amore materno, preferendo uccidere se stessa. Autoaccusandosi davanti al popolo di aver infranto il voto di castità, la sacerdotessa riconquista, grazie al suo coraggio, l'amore di Pollione, che sale con lei sul rogo.

Nata da una suggestione storico-letteraria (la vicenda della profetessa germanica Veleda, artefice della rivolta del suo popolo, i Brutteri, contro Roma), l'opera presenta varie sviste e incongruenze, tra cui l'attribuzione ai Galli del culto della quercia sacra Irminsul, venerata invece nella Sassonia pagana e fatta abbattere da Carlo Magno.

bislacco Assurancetourix, costantemente preso in giro nel celebre fumetto *Asterix*, era una figura di primissimo piano e trattato alla stregua degli alti funzionari di corte: aveva un posto d'onore nei banchetti, non pagava le tasse e aveva diritto a parte dei bottini di guerra. Con l'andare del tempo i privilegi iniziarono a decadere: nel Trecento i re d'Inghilterra vietarono ai bardi di esercitare la loro attività nelle regioni più bellicose, dove la poesia esortava di sovente i popoli alla ribellione, proprio perché indissolubilmente legata ad argomenti storici e identitari. Dopo il 1461, la classe dei bardi fu riorganizzata dalle fondamenta: i sovrani decretarono che si poteva far parte della categoria solo previa approvazione ufficiale, generando così una sorta di "albo professionale" ante litteram, che rendeva il mestiere regolato e controllabile. Il declino dei bardi, però, era segnato. La loro epopea si concluse nel Seicento, per essere recuperata solo verso la fine del Settecento grazie agli intellettuali romantici. Furono questi ultimi ad attribuire ai bardi il ruolo di "profeti" del popolo. Cantandoli in numerose opere letterarie (dall'ode *The Bard* di Thomas Gray, del 1757, ai *Canti di Ossian* di James Macpherson, 1763), ne forgiarono ›

LA GAITA DI HEVIA

Con l'album *Tierra de nadie* (1998), Hevia ha portato alla conoscenza del grande pubblico la gaita, la cornamusa asturiana.

"CELTI" DA HIT PARADE

La canadese Loreena McKennitt, di origini iro-scozzesi, è, insieme a Enya, una delle icone più popolari della musica celtica contemporanea. Nel corso della sua carriera ha pubblicato 12 album e venduto più di 14 milioni di dischi. Il suo brano di maggiore successo è *She Moved Through The Fair*.

la figura mitica, destinata a immensa fortuna in tutta Europa. Particolarmente ricettiva fu la Germania, che modellò una propria peculiare concezione del bardo attribuendogli il ruolo di interprete più autentico dello spirito dei popoli teutonici.

LA MUSICA CELTICA OGGI

Dagli anni Novanta del Novecento in poi l'attrazione per il mondo celtico ha travolto anche il mercato discografico. Il fenomeno, in realtà, ha radici più lontane, nei Paesi dove questa tradizione culturale è sempre stata molto forte, primo fra tutti l'Irlanda, dove la musica si è spesso fusa con tematiche di carattere politico. Già negli anni Ottanta, per esempio, sfondavano gli U2 che, diventati celebri per il loro impegno contro la guerra civile nell'Irlanda del Nord, hanno raggiunto il successo planetario con la canzone *Sunday Bloody Sunday*, che condanna la sanguinosa sparatoria inglese contro i civili inermi a Londonderry, nel 1972. L'eccezionale successo del rock e del pop dei Paesi celtici è proseguito con gruppi come i Cranberries, divenuti famosi con il singolo *Zombie*, anch'esso incentrato sulla tragedia dell'Ulster, e grazie al talento della rockstar irlandese Sinead O'Connor, interprete di suggestive reinterpretazioni del più autentico repertorio tradizionale gaelico.

Spostandosi in un ambito più tradizionale ma di fama altrettato planetaria, va citata la cantante irlandese Enya (che

nella sua carriera solista, dopo l'esordio con il gruppo folk dei Clannad, ha venduto oltre 80 milioni di album) e la canadese Loreena McKennitt: due star che hanno conquistato le vette delle classifiche mescolando sapientemente citazioni antiche e sound moderno, e sposando strumenti tipici della cultura e dell'immaginario celtici a voci suggestive, capaci di evocare mondi ancestrali e lontani. Grande influenza ha esercitato anche il bretone Alan Stivell, cantautore e musicista, tra i primi a riportare alla ribalta l'arpa celtica: canzoni come *Tri martolod* (*Tre marinai*), un'antica ballata bretone riarrangiata in chiave moderna, e *Brian Boru*, dedicata al mitico sovrano irlandese che sconfisse i Vichinghi a Clonfert, sono molto note anche al di fuori del contesto degli appassionati del genere, e considerate veri classici. Non si può non ricordare, inoltre, il contributo dato dal galiziano Hevia alla riscoperta globale delle sonorità della cornamusa. I gruppi di folk "celtico" attivi sulla scena internazionale si contano ormai a decine: dagli italiani Birkin Tree, Inis Fail e Folkstone (che guidano una galassia di formazioni attive a livello nazionale) agli scozzesi Capercaillie; dai veterani irlandesi Chieftains ai giovanissimi Cuig; dal duo Ensemble Sangineto all'arpista modenese Vincenzo Zitello. Tutti musicisti molto apprezzati, che trovano nei sempre più numerosi festival celtici sparsi per il mondo intero il loro palcoscenico ideale.

Si aprano le DANZE

Il segreto del successo dei balli irlandesi sta nella fedeltà alla tradizione, nel ritmo travolgente, nella tecnica raffinata e, soprattutto, nella sua grande spettacolarità

Si chiamano Reels, Jigs e Hornpipes e sono danze tradizionali irlandesi. Ma ormai, grazie al revival del celtismo, sono diventate molto popolari anche nel nostro Paese. In realtà, con il mondo degli antichi Celti non hanno molto a che fare: la loro genesi è moderna, risale al Settecento, ma come tutte le attività della cultura popolare affondano le radici in un passato ben più remoto. A diffonderle furono i maestri di danza "freelance", che percorrevano l'Irlanda accompagnati da un *piper* (suonatore di piffero) e da un *fiddler* (violinista): sostavano nei villaggi per un po' di tempo e, conquistando tutti con il loro modo di parlare raffinato e il portamento elegante, insegnavano ai paesani i passi tradizionali e quelli di loro ideazione. Se mancava un palco, la soluzione era semplice: si smontava dai cardini una porta di legno, ed ecco pronto un podio su cui esibirsi a ritmo indiavolato.

I passi principali erano tre: lo *skip* (o *promenade step*), per avanzare, indietreggiare o muoversi nelle varie direzioni; il *side step*, per spostarsi di lato; il *rising step*, per abbellire l'esecuzione con i saltelli.

Con il tempo, le danze hanno subìto influenze da altre tradizioni culturali, fino a cristallizzarsi nella forma attuale. Possono essere balli solisti (in questo caso si chiamano *step dance*, "danze di passo"), oppure di gruppo. Questi ultimi, a loro volta, si dividono in due categorie, a seconda dello stile adottato: le *céilí dances* prevedono l'esecuzione di *step*, cioè passi saltati e con tagli di gambe incrociati, mentre le *set dances* sono caratterizzate da passi bassi e scivolamenti dei piedi. Anche le scarpe usate cambiano e garantiscono esiti espressivi diversi: le calzature leggere (*light shoes* o *ghillies*) sono flessibili e permettono rapidità e agilità nell'esecuzione; viceversa, quelle pesanti (*hard* o *heavy shoes*) sono rigide e "legano" di più i movimenti e la postura, ma grazie al tacco duro producono il suono tipico del tip-tap.

Molte di queste danze sono eseguite nel corso di competizioni chiamate *feis*, e negli ultimi decenni si sono conquistate un posto anche nello spettacolo. L'esempio più eclatante è rappresentato da *Riverdance*, coreografato e interpretato dal ballerino e campione del mondo di danza irlandese Michael Flatley. Presentato in eurovisione nel 1994, *Riverdance* conquistò il favore del pubblico internazionale, al punto da indurre l'autore a dare vita allo spettacolo omonimo, subito portato in tournée in tutto il mondo con enorme successo. Da allora, hanno fatto fortuna anche altri musical irlandesi, come *Lord of the Dance*, *Feet of Flames*, *Dancing on Dangerous Ground*, *Gaelforce* e *Celtic Tiger*.

I passi dello step

Le danze irlandesi hanno come base vari tipi di passo (*step*), dai più semplici, ballati in gruppo, a quelli più complessi e virtuosistici eseguiti da solisti. Notevole è l'uso del *battering*, il battere i piedi a tempo per marcare il ritmo della musica. Per aumentare il rumore, un tempo si inserivano nelle scarpe delle monete, oppure si puntellava la suola con una serie di chiodi in corrispondenza della punta.

PARTENZA
Piede destro davanti al sinistro. Punta del sinistro che tocca il tallone destro.

La tradizione irlandese

Jig - Danza diffusa in tutta Europa come "giga", ha ritmo ternario in 6/8. Si balla con il passo saltellato e in gruppi (di solito otto).

Hornpipe - Prende il nome dal corno di bue (*horn*) montato su un piffero (*pipe*) con cui si suonava la musica. *Step dance* solistica in 4/4, prevede un complesso movimento dei piedi, con le braccia incrociate sul petto o le mani in tasca.

Reel - Di probabile origine scozzese, è in tempo binario in 4/4 (o in 2/4). Viene eseguita in "set", dove due o più *reel* sono collegati tra loro.

Céilí dance - Danze di gruppo eseguite con passi saltati e tagli di gambe incrociati.

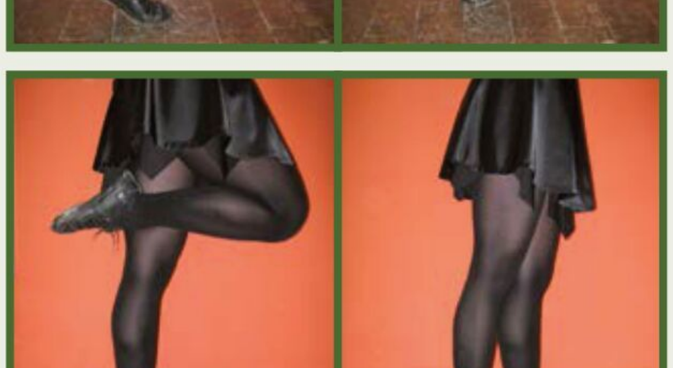
Set dances - Danze di gruppo con passi bassi e scivolamenti dei piedi.

In Italia, la più nota accademia di danze irlandesi è l'Accademia Gens d'Ys (www.gensdys.it). Nata nel 1993, vanta oggi 36 sedi in tutto il Paese, e organizza corsi, masterclass, festival (tra cui Busto-folk, che si tiene ogni anno a settembre a Busto Arsizio, nel Varesotto), viaggi di studio e spettacoli in tutto il mondo. Oltre alle danze irlandesi, di cui sono specialisti assoluti, i Gens d'Ys insegnano balli bretoni e scozzesi e si distinguono per aver introdotto corsi specifici aperti ai bambini e aver dato vita a una fitta attività nelle scuole.

In Scozia, il ballo fa la guerra

Varie danze scozzesi sono legate alla memoria storica della guerra. La "Highland dance" risale al XIII secolo ed era riservata ai guerrieri: molto impegnativa, metteva alla prova anche gli uomini più vigorosi, e il re di Scozia sceglieva tra questi danzatori la sua scorta. La "Highland Fling" si eseguiva su un piccolo scudo rotondo (*targe*) e secondo la leggenda sarebbe una metafora della danza del cervo, il cui palco di corna è richiamato dai ballerini tenendo le braccia alzate. Ma la più famosa è la "Sword Dance", la danza delle spade (nel tondo, in un dipinto ottocentesco). Nacque nel Cinquecento, quando un capoclan si mise a danzare sulla sua spada e su quella dell'avversario sconfitto, incrociandole. Aveva carattere propiziatorio e di trionfo ed era eseguita dagli Highlanders prima e dopo la battaglia. Da citare anche il "Seann Triubhas" ("vecchi pantaloni"), che ricorda l'imposizione da parte degli inglesi di portare le braghe al posto del kilt dopo la battaglia di Culloden (1745). La danza fu introdotta nel 1783, quando l'uso del kilt fu ripristinato.

SALTO
Salto sul piede sinistro. Gamba destra sollevata e incrociata alla sinistra con piede a metà coscia. Punta del piede ben tesa e gambe vicine.



INCROCIO
Altro saltello sul piede sinistro. Gamba destra prima a destra, con il polpaccio vicino alla coscia, e poi dietro la gamba sinistra. Gambe vicine e punte dritte.

CAMBIO
Salto sul piede destro. Gamba sinistra alzata. Polpaccio vicino alla coscia. Punta tesa.

FINE
Piede sinistro dietro il destro. Quattro passetti sulle punte. Ripetere il passo con il sinistro.

Il mondo CELTICO

SUGGESTIONI "INTERCELTICHE"
Il Festival Interceltique di Lorient, in Francia, è stato il primo grande raduno dedicato al mondo celtico. Dal 1971, raccoglie schiere crescenti di appassionati da tutto il mondo.

è sempre in FESTA

Dall'imponente manifestazione di Lorient ai festival italiani, tra musica, danze, costumi e rievocazioni. Un fenomeno collettivo che non smette di ampliarsi, man mano che la grande civiltà dei Celti riconquista notorietà

La riscoperta delle suggestioni celtiche passa anche attraverso i festival, che negli ultimi vent'anni stanno conoscendo un successo sempre crescente, perfino fuori dall'Europa. Il più celebre è il Festival Interceltico di Lorient, in Bretagna. Per dieci giorni, ad agosto, migliaia di appassionati provenienti da tutto il mondo si incontrano per scambiarsi esperienze, intrecciare contatti e fare nuove amicizie, ma anche partecipare a dibattiti, ascoltare musica e acquistare libri e oggetti di artigianato a tema. Questa grandiosa manifestazione (sito ufficiale: www.festival-interceltique.com) è nata nel 1971 «per dare voce alle espressioni della cultura celtica contemporanea», come sottolineano gli organizzatori. Da allora, molti altri appassionati divulgatori ne hanno tratto ispirazione per organizzare manifestazioni simili, tanto che oggi nel mondo gli eventi sono centinaia, e non solo nei Paesi di stretta tradizione celtica.

DIECI, CENTO, MILLE EVENTI

Se Scozia e Irlanda guidano la classifica europea (la prima vanta addirittura un campionato di sport acquatici "celtici", mentre la seconda organizza l'International Celtic Congress, che approfondisce gli aspetti più culturali del celtismo), gli Stati Uniti, complice la massiccia immigrazione dall'Irlanda, non sono da meno. Le kermesse d'oltreoceano non mancano di occasioni curiose, come l'High Desert Celtic Festival, organizzato nell'infuocato deserto dell'Oregon, o i raduni di "donne celtiche" (Celtic Women International First Friday Lecture Series e Celtic Women's Conference) in Wisconsin. In Australia, è la regione di Victoria a radunare folle di spettatori, ogni novembre, grazie al Beechworth Celtic Festival. Il Canada si spinge oltre il folklore, ricordando a New Brunswick, durante l'Irish Famine Commemoration, la grande carestia che sul finire dell'Ottocento investì l'Irlanda, portando migliaia di isolani oltre l'Atlantico, alla ricerca di una vita migliore. Fu in quell'occasione che molti usi e tradizioni si trasferirono dall'Europa all'America.

Il celtismo ha contagiato per primi i Paesi di cultura o immigrazione celtica e anglosassone, poi persino terre lontanissime come Giappone, Cuba, Sudafrica e Barbados.

Da anni, l'Italia è in prima linea nel promuovere il mondo celtico. Oltre allo storico festival *Celtica*, che dal 1997 si tiene ogni inizio luglio in Valle d'Aosta, hanno visto la luce nel tempo altri eventi importanti, come il *Capodanno celtico* di Milano e il *Trigallia Festival* di Argenta (Ferrara), oggi non più esistenti ma seguiti da molti altri. Anche per questo, nel 2011 è nato Ecque, European Celtic Quality Events (Eventi celtici europei di qualità), un consorzio che riunisce sei dei principali festival celtici d'Italia: oltre a *Celtica*, *NovaAria* (Novara), *Bustofolk* di Busto Arsizio (Varese), *Magia Celtica* di Pergine Valsugana (Trento), *Celtival* di Giavera del Montello (Treviso) e *Triskell* di Trieste, ai quali si è poi aggiunto l'elvetico *La Tène Festival*.

Tra gli appuntamenti più importanti, che propongono sempre una formula ibrida in cui alla musica e all'intrattenimento ›

si alternano la rievocazione e l'approfondimento storico, occorre aggiungere anche il *Bundan Celtic Festival* di Bondeno (Ferrara), *Monterenzio Celtica* a Monterenzio (Bologna) e il *Montelago* sull'altopiano di Colfiorito, in località Taverne di Serravalle di Chienti (Macerata), nelle Marche.

POETARE ALLA GALLESE

Nel mondo anglosassone, sono diffusi gli Eisteddfod, festival di carattere letterario, musicale e folkloristico che si richiamano alla tradizione bardica del Galles. La loro origine risale al XII secolo. Sembra che il primo raduno di poeti e musicisti di questo tipo sia stato indetto nel 1176 dal nobile Rhys ap Gruffydd, principe di Deheubarth, nella sua corte a Cardigan. Il primo Eisteddfod documentato con sicurezza è però del 1451. La tradizione continuò nei secoli successivi, scendendo anche nelle taverne e aprendosi sempre di più al vasto pubblico. Un Eisteddfod in senso moderno si tenne a Primrose Hill, Londra, alla fine del Settecento per iniziativa del bardo Iolo Morganwg, al secolo Edward Williams, che nel 1792 fondò il Gorsedd Beirdd Ynys Prydain, la Società dei Bardi delle Isole britanniche.

Asterix, fenomeno planetario

Nel 50 a.C., in un minuscolo villaggio dell'Armorica gallica, unico focolaio di resistenza ai tentativi di conquista da parte dei Romani guidati da Giulio Cesare, il piccolo e astuto Asterix e il corpulento Obelix vigilano sulla loro collettività a colpi di risse con i legionari, aiutati dal fedele cagnetto Idefix e dalle magiche pozioni del druido Panoramix. Tra fiumi di birra e banchetti a base di cinghiale, fanno loro compagnia tanti altri galli, pittoreschi e un po' guasconi. I fumetti della serie Asterix, nati nel 1959 dalla fantasia di René Goscinny, autore dei testi, e Albert Uderzo, disegnatore, sono bestseller tradotti in una sessantina lingue (tra cui, ironia della sorte, il latino) e diffusi in oltre 100 Paesi del mondo.

Oltre a costituire un clamoroso successo editoriale da 200 milioni di copie per i 37 volumi finora pubblicati, alcune avventure sono diventate film d'animazione e pellicole cinematografiche, con la partecipazione di attori noti come Christian Clavier (nel ruolo di Asterix), Gérard Depardieu (Obelix), Laetitia Casta (la bella Falbalà), Roberto Benigni (il viscido Lucius Detritus) e Monica Bellucci (una perfetta e fatale Cleopatra).

Un parco di divertimenti a tema, a 30 km da Parigi, e un mercato di gadget e merchandising con milioni di pezzi venduti ogni anno fanno di questo fenomeno un vero orgoglio per la Francia celtica. Un mondo a fumetti che non si rivolge solo ai bambini, ma riscuote grande favore e interesse anche tra gli adulti.

LOMBARDIA

Bustofolk

Organizzato dal 2000, ogni settembre il Bustofolk di Busto Arsizio (Varese) si svolge per due settimane negli spazi del Museo del Tessile e prevede un fitto programma di concerti (hanno partecipato anche alcune supestar assolute come Hevia e Alan Stivell), conferenze e stage di danza a cura dell'Accademia di danze irlandesi Gens d'Ys, che organizza l'evento (a cura di Umberto Crespi). Il campo storico con i rievocatori propone attività didattiche e momenti di vita quotidiana, ma sono presenti anche animazioni che si richiamano al fumetto Asterix, popolarissimo fra i bambini e non solo, un mercato artigianale e di prodotti tipici, mostre a tema. Tra le novità di quest'anno, il teatro itinerante, che farà rivivere i personaggi della storia e delle leggende d'Irlanda. Inoltre sarà dato spazio alla letteratura con presentazioni di romanzi storici e fantasy. Si mangia a tema con i piatti della tradizione irlandese e bretone. Informazioni: www.bustofolk.it

In queste competizioni, i bardi si sfidano recitando, cantando e suonando. I vincitori delle varie categorie (poeti, violinisti, cantanti, arpisti) ricevono in premio oggetti d'argento, rispettivamente una sedia (la più antica rimasta risale al 1819), una lira (in gallese *crwth*), una lingua e un'arpa.

Oggi il Festival più importante, che è anche la più grande competizione poetica d'Europa, è il National Eisteddfod of Wales, che si tiene in Galles ogni anno, a inizio agosto, dal 1860: dura otto giorni, l'unica lingua ammessa è il gallese, richiama 6.000 artisti ed è visitato da oltre 150 mila persone. Degni di nota sono anche l'Eisteddfod Yr Urdd, riservato ai giovani tra i 7 e i 24 anni, e soprattutto l'International Eisteddfod, organizzato annualmente a luglio a Llangollen, nel Denbighshire; ma in tutto il Galles gli eventi di questo tipo sono decine.

Portali utili per conoscere le date di feste, rievocazioni e altri eventi a tema sono Feste Celtiche (www.festeceltiche.it) e Rievocazioni (www.rievocazioni.net). Molto più attento agli approfondimenti è invece il progetto Rievocare (www.rievocare.it).

Sul modello dell'Eisteddfod, si svolgono competizioni analoghe in Cornovaglia (Esethvos Kernow), Scozia (The Scottish Gaelic Mod), Bretagna (Kan ar Bobl) e Irlanda (Seachtain na Gaeilge). In altre parti del mondo (Usa, Argentina, Sudafrica, Australia), eventi similari sono stati introdotti da immigrati gallesi.

Di carattere decisamente più iniziatico è invece il tradizionale raduno druidico, che ogni anno festeggia il solstizio d'estate ›

MUSICA PROTAGONISTA
Il Bustofolk si segnala per la grande attenzione alla musica e alle danze. A organizzarlo è infatti l'Accademia di Danze Irlandesi Gens d'Ys (foto di Marco Brigandi).

(21 giugno) a Stonehenge, il celeberrimo sito archeologico nella contea di Wiltshire, nel Sud del Regno Unito. Decine di migliaia di persone attendono l'alba per assistere allo spettacolo del sole che filtra tra i megaliti, illuminando il monolite centrale. Nonostante il fatto che il complesso di pietre erette, popolarmente creduto opera della civiltà celtica, sia stato edificato molti secoli prima, l'evento è altamente suggestivo. Sempre agli antichi druidi si ispirano altri numerosi ordini e associazioni spirituali diffusi nel mondo. Nate in Inghilterra nel Settecento, sono confraternite iniziatiche sorte per riportare in vita la religione celtica e recuperare la sapienza degli antichi sacerdoti. In Italia, il più noto è l'Obod, Ordine dei bardi, ovati e druidi, ispirato al concetto dell'Awen: il principio di forza cosmica cui si affiancano le divinità tradizionali di Lug, Morrigan e Cernunnos.

IL FENOMENO DI SAN PATRIZIO

Storia a sé ha invece la festa di san Patrizio, celebrata ogni anno il 17 marzo in onore dell'omonimo santo, evangelizzatore dell'Irlanda, vissuto nel V secolo. Celebrata sull'isola già intorno al IX secolo, questa ricorrenza fu ufficializzata nel calendario liturgico nel Seicento e divenne festività nazionale in Irlanda nel 1903, anno in cui si tenne la prima parata nella cittadina di Waterford. Da allora in poi le celebrazioni si diffusero in tutta l'Irlanda (il 17 marzo 1916 furono organizzate oltre seimila pa-

VALLE D'AOSTA

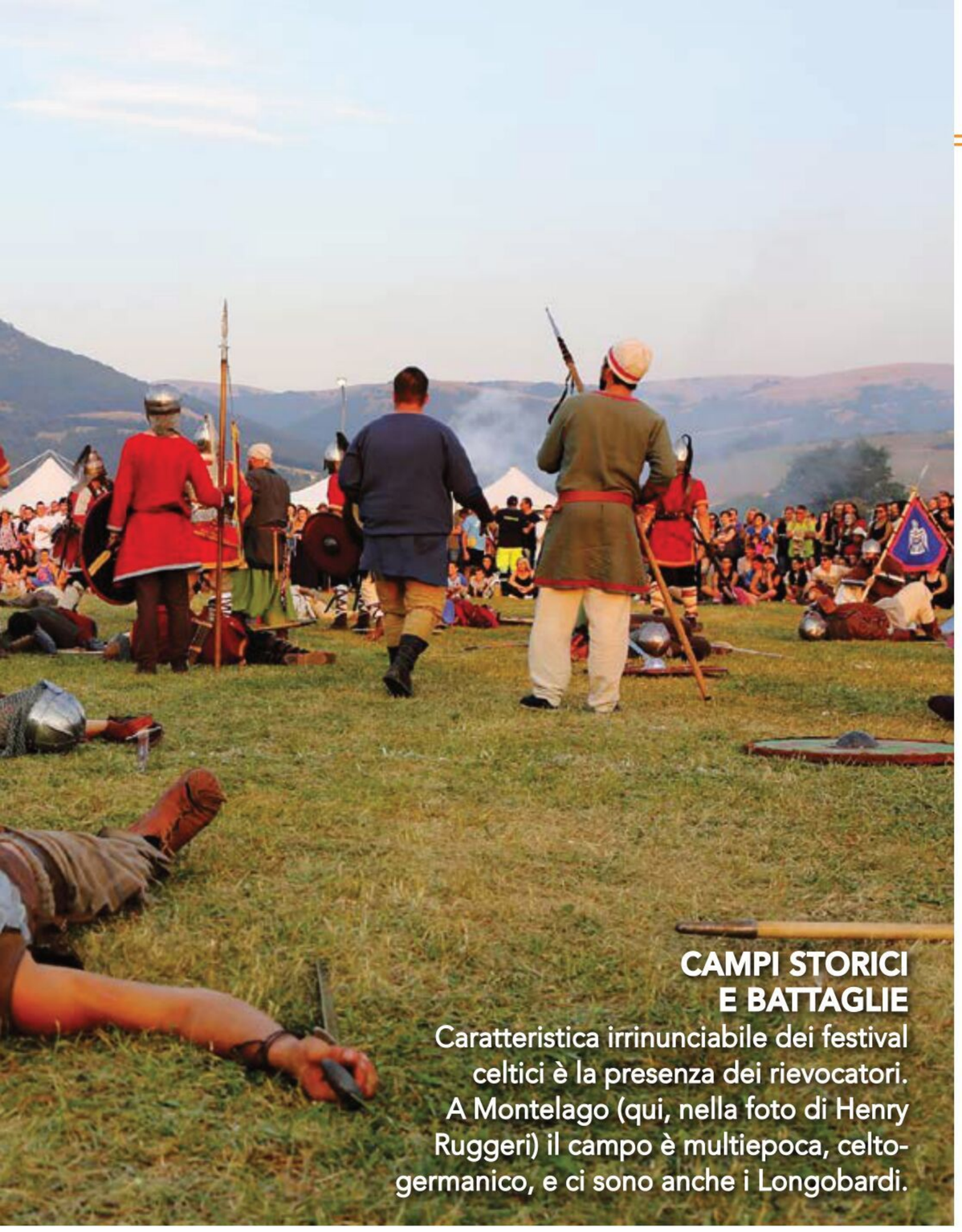
Celtica

Nata nel 1997 da un gruppo di appassionati (poi riunitisi nel Clan Mor Arth), la festa riunisce ogni inizio luglio migliaia di partecipanti alle pendici del Monte Bianco. Protagonista assoluta la musica, ma tantissimo spazio è riservato a giochi, danze, conferenze, laboratori e attività per adulti e bambini (a sinistra, foto di Laura Greco). Completa l'offerta un vasto campo storico con la presenza di rievocatori e un ricco mercatino artigianale. Informazioni: www.celtica.vda.it

FRIULI-VENEZIA GIULIA

Triskell

Giunto alla 17ª edizione, il Triskell Festival dura quasi due settimane e si svolge a Trieste nella suggestiva cornice del Boschetto del Ferdinandeo. Il festival è caratterizzato dall'interesse per la musica, con band provenienti da tutta Europa (sotto, foto di Max Armani Photography), e da una particolare attenzione per gli aspetti spirituali della civiltà celtica. Le conferenze e i seminari si svolgono all'aperto nel cerchio di pietre. Informazioni: www.celticevents.org



CAMPI STORICI E BATTAGLIE
Caratteristica irrinunciabile dei festival celtici è la presenza dei rievocatori. A Montelago (qui, nella foto di Henry Ruggeri) il campo è multiepoca, celto-germanico, e ci sono anche i Longobardi.

rate in tutta l'isola) registrando anche numerosi incidenti dovuti all'abuso di alcol, al punto che le autorità furono costrette a bandirne il commercio in coincidenza con la festa fino al 1961.

Le celebrazioni in onore di san Patrizio comprendono, oltre alle sfilate per le vie cittadine, banchetti con piatti tipici (soprattutto il Soda Bread, pane lievitato con bicarbonato di sodio, e la torta di mele) e abbondanti libagioni di birra e sidro, bevanda fermentata ricavata dalle mele. Il simbolo per eccellenza della festa è il trifoglio (lo shamrock, che secondo la tradizione era usato da san Patrizio per spiegare alle genti ancora pagane il difficile concetto della Trinità), mentre gli abiti dei partecipanti e le decorazioni sono rigorosamente verdi, il colore dei prati d'Irlanda e del trifoglio stesso. Ma si tratta di un uso introdotto solo in epoca moderna: il santo, infatti, pare che in vita indossasse in realtà l'azzurro.

L'emigrazione irlandese tra Otto e Novecento portò la tradizione anche negli Stati Uniti, imponendo le parate di San Patrizio di New York, Chicago e Boston tra le più seguite e pittoresche d'America. Oggi la festa, spinta dalla globalizzazione, ha acquisito uno spiccato carattere commerciale ed è celebrata in tutto il mondo, Italia compresa, da milioni di persone di origine non necessariamente irlandese: tutti quanti, il 17 marzo, alzano i boccali e vestono di verde, evocando in un curioso miscuglio non solo il santo cristiano della ricorrenza, ma anche il sostrato pagano della tradizione celtica. A fare da mascotte non mancano mai i leprecauni, folletti anch'essi vestiti di verde, che compaiono nelle sfilate, nell'iconografia e nei gadget, soprattutto in America.

EMILIA-ROMAGNA

Bundan

Nato nel 2005 e curato dall'associazione culturale Teuta Lingones, raduna ogni luglio migliaia di persone nel Parco Golenale della Rocca Possente di Stellata a Bondeno (Ferrara). Tra le attività proposte, le più seguite e suggestive sono i tornei di arco storico, le ricostruzioni di scene di vita quotidiana, la sperimentazione sull'arte della tessitura, della ceramica e della metallurgia, le dimostrazioni di artigianato storico e antichi mestieri, i concerti. Informazioni: www.bundan.com

MARCHE

Montelago

Si tiene ogni anno ad agosto a Serravalle del Chienti (Macerata), sull'altopiano di Colfiorito, nelle Marche. Il megaraduno, che riporta in vita le atmosfere della Terra di Mezzo, è tra i più seguiti e prevede un campo storico multiepoca, tanta musica, giochi a tema (sotto, foto di Massimo Zanconi) e conferenze. L'area campeggio ha anche un Family Village, con baby park e attività ludiche. Informazioni: www.montelagocelticfestival.it

UN POPOLO DURO COME I SUOI PAESAGGI

Suggestionati dalla verde Irlanda, siamo abituati a immaginare i Paesi celtici come praterie sconfinate e selvagge. In realtà, nell'anima celtica il mare e gli scogli hanno la stessa importanza dei pascoli ricchi di mandrie e armenti.

I LUOGHI

Sei NAZIONI, una sola ANIMA

Autodeterminazione, promozione della cultura identitaria, salvaguardia delle lingue provenienti dallo stesso ceppo celtico: la lotta comune dei Paesi della Celtic League ha radici lontane

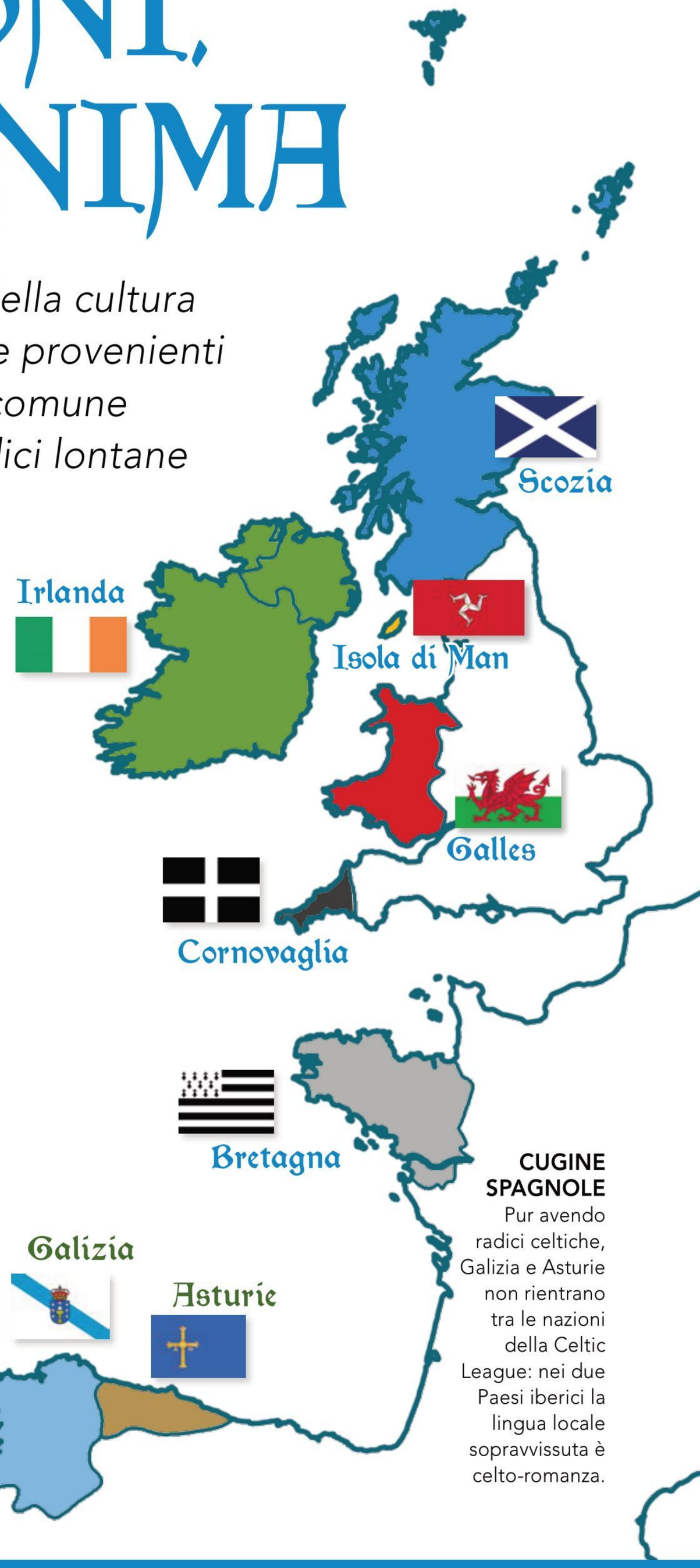
Affacciata sul mare, tra Gran Bretagna e Francia, c'è una nazione di 18 milioni di abitanti dove si parlano lingue derivanti dalla medesima radice, gli abitanti si riconoscono in una cultura comune ed esibiscono con fierezza gli stessi simboli, millenari emblemi di appartenenza identitaria. Non è facile riconoscere questa nazione sulla carta geografica, perché il suo territorio è spezzettato fra molti Stati, ognuno dei quali ospita una o più regioni che si dichiarano orgogliosamente celtiche.

UNITI INTORNO AL TRISKEL

In questi tempi di globalizzazione e omologazione culturale, il "celtismo" vive, paradossalmente, una prosperità mai conosciuta prima. Ciò accade in gran parte dell'Europa un tempo dominata dai Celti, ma con particolare vigore in quelle terre i cui popoli rivendicano apertamente le proprie origini e dove la nascita di movimenti indipendentisti è andata di pari passo con la valorizzazione di elementi fortemente identitari, condensati in un simbolo: il Triskel, un glifo druidico che incarna l'equilibrio degli elementi, l'armonia tra la Terra, l'Uomo e l'Annwyn, il mondo invisibile. La triade universale è il vessillo di questo movimento culturale, e la si trova dappertutto: bandierine, monili, decorazioni, gelati, adesivi sulle macchine, catenine, gioielli, persino nelle vetrate delle chiese.

Oggi solo sei regioni in Europa possono fregiarsi dello status di "nazione celtica": Bretagna, Cornovaglia, Galles, Irlanda, Isola di Man e Scozia. Soltanto in questi territori, infatti, almeno una parte della popolazione continua a parlare, o l'ha fatto fino a poco tempo fa, una lingua appartenente al ceppo celtico. L'irlandese, o gaelico irlandese (gaelige), è la lingua ufficiale dell'Irlanda; lo scozzese, o gaelico scozzese (gaidhlig), viene parlato in Scozia; il manx, o gaelg, è una lingua celtica parlata nell'Isola di Man, nel Mar d'Irlanda settentrionale; in Galles si parla il gallese, o welsh o cymraeg; in Cornovaglia abbiamo il cornovagliese, o cornish, o kernewek; in Bretagna, regione della Francia settentrionale, si parla invece il bretone, o brezhoneg.

Ovviamente quello linguistico non è il solo tratto che contraddistingue il retaggio culturale di un popolo, ma è molto caratte-



CUGINE SPAGNOLE

Pur avendo radici celtiche, Galizia e Asturie non rientrano tra le nazioni della Celtic League: nei due Paesi iberici la lingua locale sopravvissuta è celto-romanza.

rizzante. In termini più generali, possiamo riconoscere un gruppo idiomatico "misto" celto-romanzo, esteso in un'area molto più vasta: Galizia, Asturie, Francia propriamente detta e Vallonia, Paesi franco-provenzali, Linguadoca, aree celto-padane dell'Italia del Nord.

"Sei nazioni e una sola anima" è il motto della Celtic League, l'organizzazione internazionale che si è data il compito di promuovere le attività culturali e linguistiche all'interno dei Paesi di eredità celtica, oltre a quello non secondario di mantenere viva l'attenzione su problematiche di tipo politico.

Mentre questa associazione si basa perlopiù sul criterio linguistico per selezionare i suoi aderenti, altri sodalizi preferiscono regolarsi diversamente. Il celebre Festival Interceltico di Lorient ammette tra le nazioni rappresentate anche Galizia e Asturie: in queste due terre iberiche, infatti, la consapevolezza celtica è tradizionalmente forte, nonostante il fatto che la lingua locale conservi poche radici celtiche.

Nelle sei contee irlandesi ancora sotto il Regno Unito (Ulster, o Irlanda del Nord), il celtismo si fonde con il sentimento nazionale, cattolico e repubblicano, in aperta (e lungamente armata) contrapposizione con i protestanti di origine anglosassone. L'accordo di pace del 1998 regge ancora, seppure con difficoltà.

IL PANCELTISMO

Solo una delle sei nazioni canoniche è (almeno parzialmente) indipendente, l'Irlanda, mentre le altre sono regioni o province facenti parte di Regno Unito o Francia, Paesi poco o per nulla propensi a concedere spazi di autonomia. Anche per questo, il panceltismo non può non avere un'accezione politica, nel senso di rivendicazione all'autodeterminazione dei popoli.

L'ispiratore principale del movimento panceltista è considerato Charles de Gaulle senior, zio del futuro presidente francese, strenuo assertore della libertà di ogni popolo di decidere dei propri destini. Di nascita francese ma di origini irlandesi da parte materna, De Gaulle si firmava con il nome in lingua bretone "Charlez Vro-C'hall" e divenne bretone d'adozione, imparando la lingua dell'Armorica e il gallese. Convinto che la lotta per la liberazione delle nazioni oppresse dovesse procedere di pari passo con il recupero e la difesa delle lingue autoctone, propose la creazione di una parlata interceltica, che potesse essere utilizzata come lingua franca da irlandesi, scozzesi, gente dell'isola di Man, gallesi, cornici e bretoni. I suoi sforzi furono coronati dall'organizzazione del primo congresso panceltico, tenuto a St. Brieuc nel 1867.

Nacquero in seguito organismi come la Pan Celtic Society e il Celtic Congress. A quest'ultima associazione aderirono personaggi di rilievo, come Padraig Pearse, intellettuale teorico della rinascita dell'identità gaelica, abbattuto dagli inglesi dopo la gloriosa Rivolta di Pasqua del 1916. Dopo la liberazione dell'isola (o, meglio, dei suoi tre quarti), l'Irlanda assunse il ruolo di guida teorica del movimento.

Negli ultimi anni la politica dell'Unione Europea ha promosso il recupero e la conservazione delle parlate originarie: lingue a rischio di estinzione solo fino a due generazioni fa vengono ora insegnate nelle scuole pubbliche, e in alcuni casi sono state risollevate all'antico rango di lingue nazionali, come il gaelico in Irlanda, equiparato all'inglese, il gallese o il bretone.

C'è whisky e whiskey...

Scozia e Irlanda si contendono la paternità dell'invenzione del distillato più famoso d'Europa. I documenti danno ragione alla Scozia, perché su un registro del 1494 si parla di consegnare a un certo frate John Corr una discreta quantità di malto per farne Uisge beatha, nome gaelico di quello che diverrà il whisky. Gli irlandesi, da parte loro, basano la propria rivendicazione su un racconto di Enrico II d'Inghilterra, che nel XII secolo trovò in Irlanda luoghi dove si praticava la distillazione.

Le due tradizioni danno vita a prodotti diversi, a partire dal nome. Il whisky scozzese è di puro malto d'orzo e il processo di maltazione si chiude con un'essiccazione mediante forni alimentati a torba. Il whiskey irlandese, invece, usa come combustibile il carbone, e prevede l'utilizzo anche di orzo non maltato. Inoltre, la bevanda irlandese viene distillata tre volte.

L'invenzione del kilt

Simbolo dell'identità scozzese, il gonnellino in tartan che riporta il disegno del clan di appartenenza non sarebbe un retaggio medievale, bensì l'invenzione moderna di un imprenditore inglese vissuto nel Settecento.

Durante una visita nelle Highlands, Thomas Rawlinson osservò che i poveri, in particolare i taglialegna, vestivano una lunga coperta di lana con motivi tartan che, cadendo dalle spalle, copriva il corpo ed era fermata in vita da una cintura che conferiva alla parte inferiore le fattezze di una gonna. Rawlinson ebbe allora l'idea di realizzare un gonnellino, con lo stesso tipo di tessuto, così da facilitare i movimenti dei lavoratori. Era nato il celebre kilt.

Nella terra degli HIGHLANDER

Mai sottomessi a Roma, gli eredi di Pitti e Caledoni parlano ancora il gaelico e sono fieri dell'appartenenza al loro clan. E, dopo 300 anni, tornano a sognare l'indipendenza da Londra

Orgoglio di appartenenza al clan (molti vivono ancora su terre che per tradizione erano dei loro avi), uso del gaelico, musica, danze e gare di forza: il celtismo scozzese è evidente in ogni manifestazione di questo popolo fiero, che mena vanto delle sue battaglie e della sua storia. Orgoglio che anche i Romani ai tempi della conquista della Britannia hanno potuto toccare con mano, preferendo rinunciare a quei territori inospitali abitati da tribù bellicose, al punto da erigere il famoso Vallo, costruito dall'imperatore Adriano nella prima metà del II secolo d.C., che segnava il confine tra la provincia romana della Britannia e la Caledonia. La fortificazione divideva l'isola in due parti: una muraglia difensiva contro le scorribande di quegli indemoniati che combattevano seminudi coperti di pitture e tatuaggi. Erano le tribù dei Pitti e dei Caledoni, stanziate nella parte settentrionale dell'isola: sicuramente celtici i secondi, soltanto assimilati i primi, la cui origine resta ancora dibattuta. Proprio al retaggio celtico si deve la tradizionale organizzazione sociale scozzese strutturata intorno ai clan.

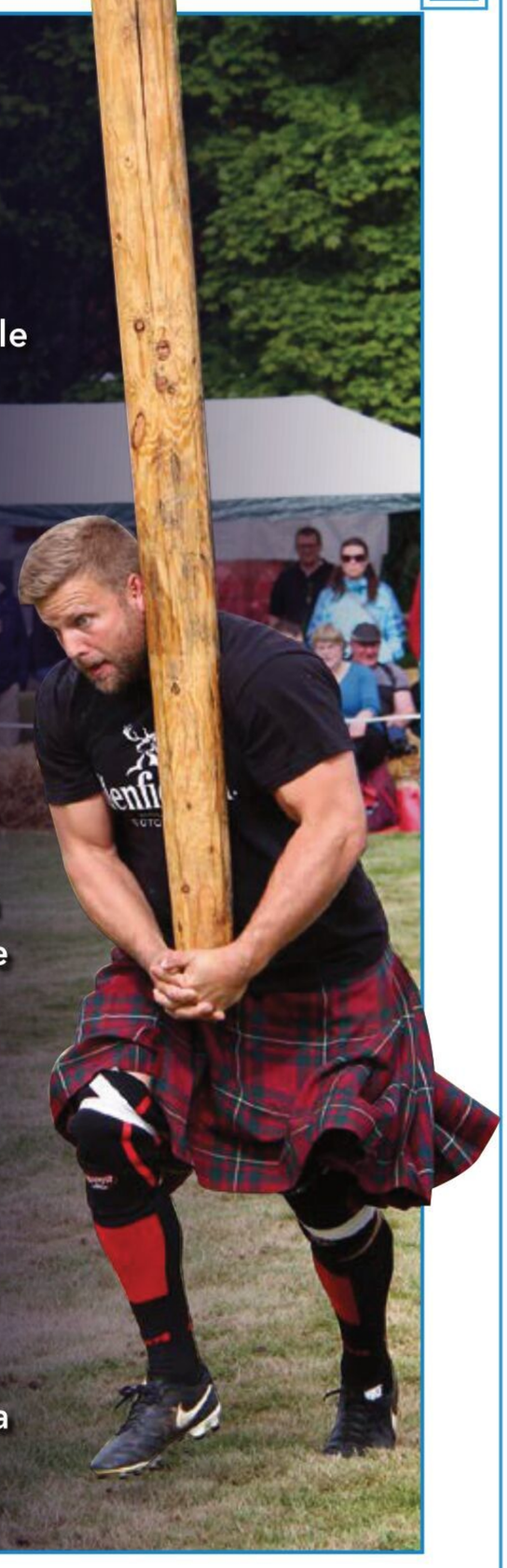
In gaelico scozzese, il termine "clan" può significare bambino, ma anche discendenti o progenie, comunque un sostantivo che riguarda la sfera familiare. Infatti per clan si intende un gruppo sociale allargato, probabilmente discendente da un unico capostipite, con tutti i componenti legati da un solido patto di fedeltà al capo. Non estraneo al concetto è anche il forte radicamento in un determinato territorio. Ogni clan ha il suo tartan, un particolare disegno dei tessuti in lana delle Highlands scozzesi che identifica una famiglia, ma anche una zona geografica, col tempo divenuto un simbolo molto diffuso dell'identità nazionale. Al punto che gli inglesi, dopo la battaglia di Culloden del 1746, che pose definitivamente fine al sogno scozzese di riconquistare l'indipendenza, ne vietarono l'uso per avversare la rivolta dei clan. Indipendenza dall'Inghilterra che la Scozia agogna ancora oggi, un fiero irredentismo alimentato dal-

> Così chiamati dai Romani per l'abitudine di tatuarsi il corpo (o per corruzione del loro nome in lingua madre), i Pitti erano discendenti dei primi abitanti della Scozia nell'età del Ferro. Assimilarono la cultura celtica dopo le migrazioni di genti indoeuropee nella loro area.

LA MURAGLIA ROMANA CONTRO I BARBARI

Imponente fortificazione in pietra, il Vallo di Adriano, costruito dall'omonimo imperatore nella prima metà del II secolo d.C., segnava il confine tra la provincia romana della Britannia e la Caledonia. La costruzione divideva l'isola in due parti.

Il lancio del tronco

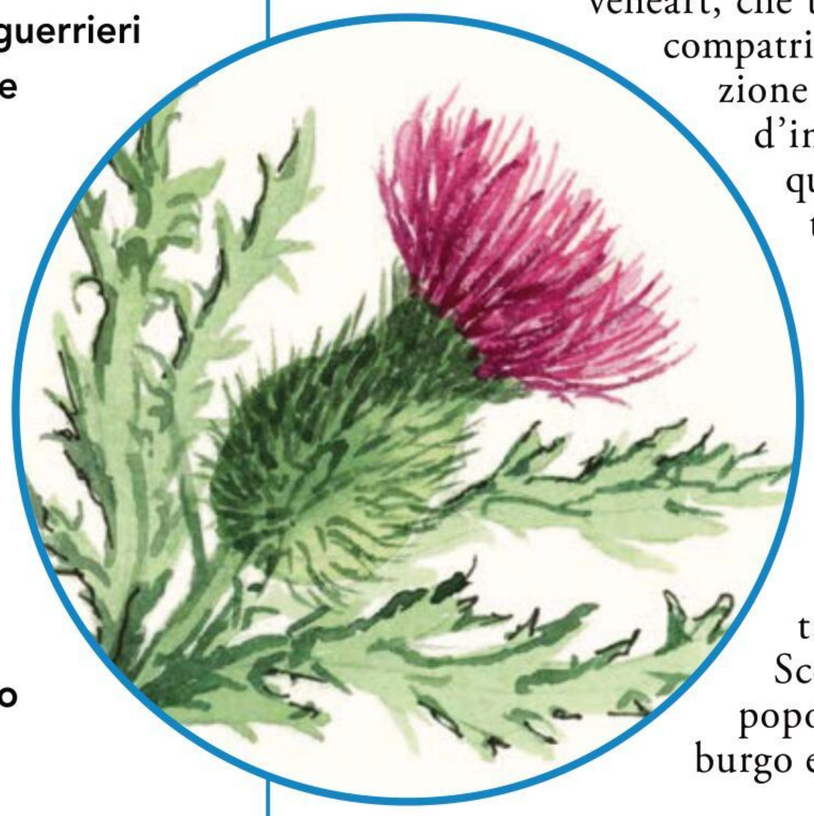


Autentico vanto scozzese, i "Giochi delle Highland", appuntamento estivo con gare di danza, musica, corsa in collina e prove di forza, toccano il loro apice con il famoso lancio del tronco. La pratica sembra derivi dall'autentica necessità di lanciare veri e propri ceppi al di là di burroni.

Oggi, invece, è diventata un'attività giudicata in base allo stile e alla precisione del lancio più che in base alla distanza: i concorrenti devono scagliare un tronco, che può pesare anche 70 kg, in modo preciso, affinché cada in posizione "ore 12", ossia con il tronco orientato nella stessa direzione del lancio.

Il cardo protettore

Intorno all'anno Mille, una schiera di guerrieri scozzesi sorpresi nel cuore della notte dall'esercito di re Haakon di Norvegia riuscì a salvarsi perché un vichingo mise un piede nudo sopra un cardo selvatico. Le sue grida di dolore svegliarono gli scozzesi che riuscirono a organizzare un contrattacco. In segno di ringraziamento la pianta fu chiamata Guardian Thistle (cardo protettore). È solo una leggenda tra le tante nate in questa terra, ma oggi il cardo è stato adottato come simbolo della Scozia.



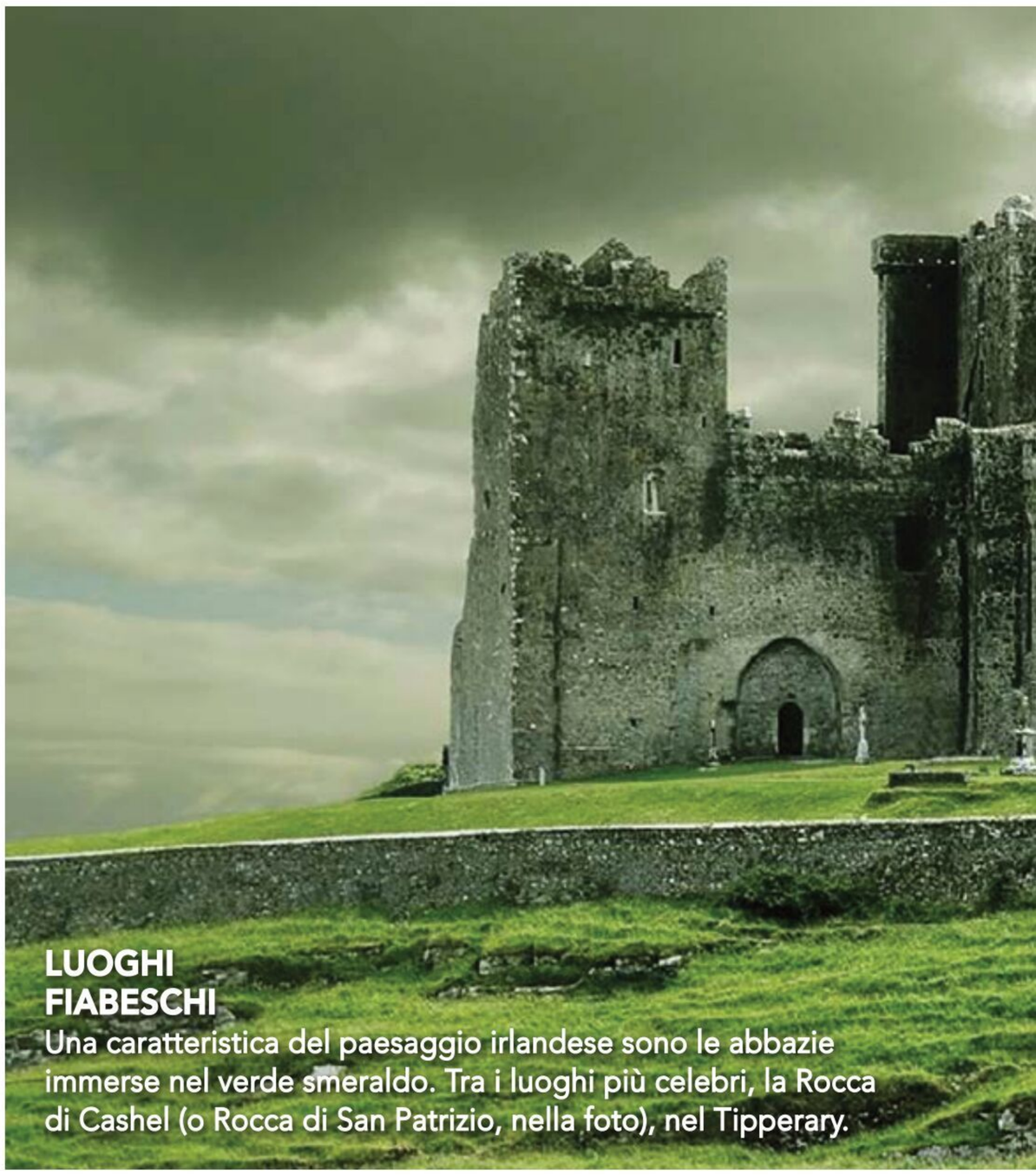
la contrapposizione etnico-culturale derivante dalla diversa origine celtica e anglo-sassone. Non per niente, l'eroe nazionale scozzese è il condottiero William Wallace, il mitico Braveheart, che tra XIII e XIV secolo guidò i suoi compatrioti alla ribellione contro l'occupazione inglese nel contesto delle guerre d'indipendenza scozzesi, attraverso le quali venne salvaguardata la sovranità del regno fino all'atto di Unione del 1707. Inghilterra e Scozia, pur rimanendo Stati indipendenti, condividevano il sovrano già dal lontano 1603, ma l'Atto di unione sancì lo scioglimento dei due rispettivi Parlamenti per costituirne uno nuovo, rappresentante del neonato Regno di Gran Bretagna. Un provvedimento che in Scozia suscitò una forte opposizione popolare e proteste massicce a Edimburgo e in diverse altre città.

L'isola dei SANTI

Unica nazione celtica politicamente indipendente, nell'Isola verde la cultura pagana si è fusa con quella cristiana, in un mix che ha saputo salvaguardare culti ancestrali e mitologia antica

Terra di gnomi, fate, eroi mitologici e druidi, ma anche di monaci e monasteri; al tempo stesso profondamente celtica e autenticamente cristiana, l'Irlanda rappresenta un unicum culturale che non ha eguali nelle altre nazioni celtiche e tanto meno in Europa. Unica ad aver conquistato l'indipendenza politica dalla Gran Bretagna, immune come la sorella Scozia dalla conquista romana, l'Isola verde ha potuto sviluppare per oltre un millennio, dal VI secolo a.C. (inizio dell'immigrazione di popolazioni celtiche dal continente) fino al V secolo d.C. (evangelizzazione da parte di san Patrizio) un'autentica e indipendente società celtica che ne ha segnato indelebilmente la matrice culturale. La stessa conversione al cristianesimo è stato un processo segnato dall'assimilazione pacifica (l'Irlanda non ha martiri cristiani) del substrato panteista all'interno della visione monoteista, in un sincretismo religioso approdato al cosiddetto cristianesimo celtico. I culti magici e le epopee mitiche non furono mai abbandonate completamente dalla popolazione e proprio al monachesimo irlandese e ai suoi *scriptoria* si deve la trascrizione delle grandi saghe dei Celti, fino ad allora esclusivo patrimonio orale, in splendidi volumi miniati (un esempio su tutti il *Libro di Kells*). Siamo nell'età dell'oro irlandese e le testimonianze e i reperti di questo periodo sono innumerevoli: libri, oggetti di oreficeria, monumenti. Mentre l'Europa continentale è travolta dalle invasioni barbariche, da quando san Patrizio mette piede in Irlanda nel 492 il Paese diventa una roccaforte della cultura cristiana: "l'isola dei Santi e dei Sapienti".

A quest'epoca risalgono gli insediamenti monastici di Glendalough e Clonmacnois, e il famoso calice di Ardagh. I monaci irlandesi percorrono in lungo e in largo l'Europa cupa dell'alto Medioevo e fondano ovunque monasteri: San Gall a San Gallo, in Svizzera; San Colombano a Bobbio, in Italia; San Killian a Wurzburg, in Germania; e altri, fino a Luxeuil (Francia) e Kiev (Ucraina). Sull'isola, intanto, la conversione procede nel rispetto della cultura pre-

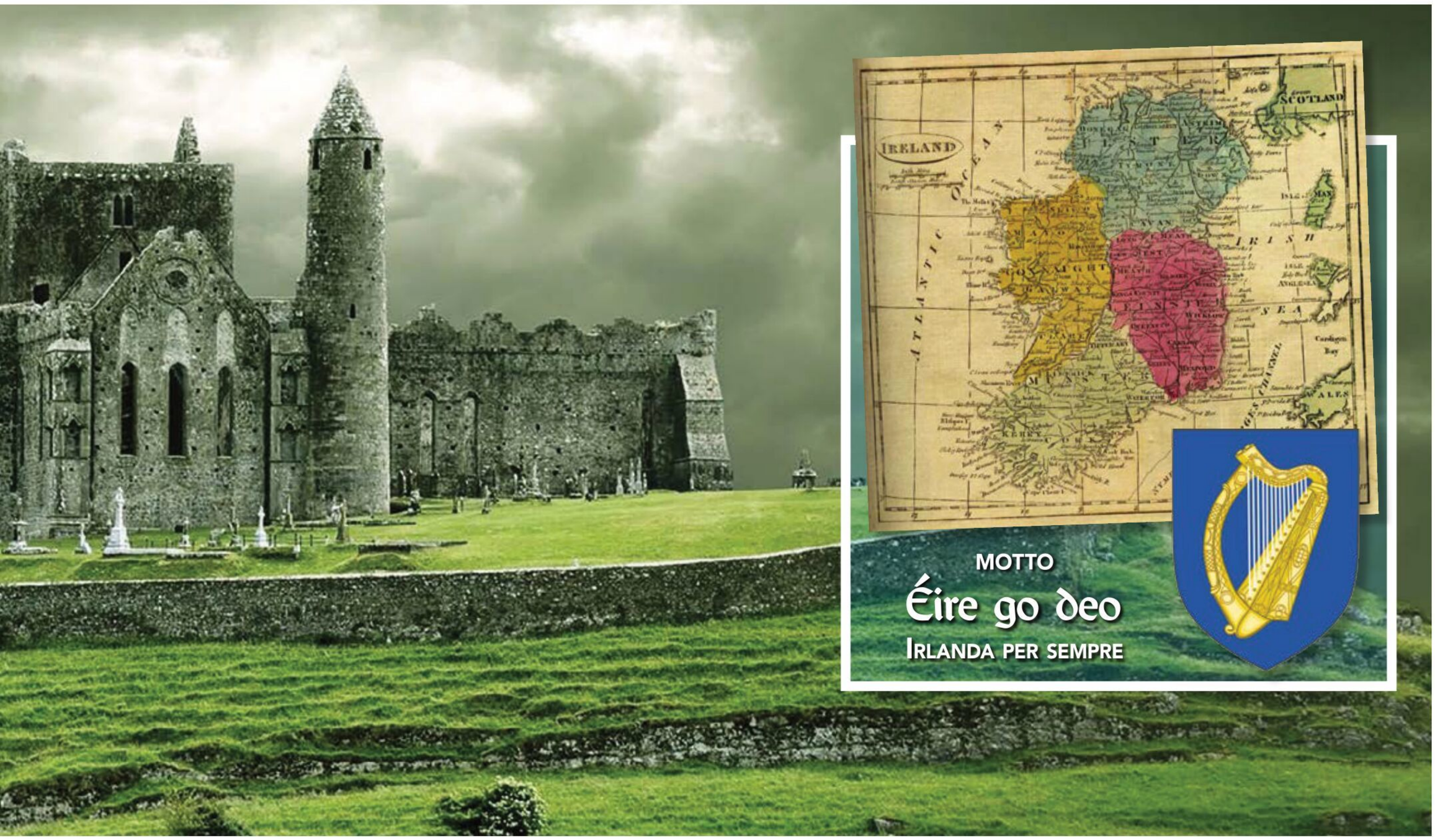


LUOGHI FIABESCHI
Una caratteristica del paesaggio irlandese sono le abbazie immerse nel verde smeraldo. Tra i luoghi più celebri, la Rocca di Cashel (o Rocca di San Patrizio, nella foto), nel Tipperary.

L'arpa del re

Nella mitologia celtica non solo i bardi, ma anche i maghi e i re hanno un'arpa, che è simbolo di potenza. Quella irlandese compare direttamente nello stemma ufficiale dell'isola: è l'arpa appartenuta al sovrano Brian Boru, conservata nel Trinity College di Dublino. E pazienza se lo strumento, sicuramente antico e precedente al XIV secolo, non può essere stato suonato dal grande condottiero vissuto almeno quattrocento anni prima della costruzione della "sua" arpa.

e dei SAPIENTI



Birra da Guinness

Terra di musica, leggenda e cimiteri, l'Irlanda è anche patria della birra. E a farla da padrone nei pub dell'isola sono le stout (birre scure prodotte da malto tostato). Tra queste la regina è sicuramente la Guinness, marchio celebre in tutto il mondo. Arthur Guinness cominciò a produrre birra a Leixlip per poi trasferirsi alla St. James's Gate Brewery, a Dublino, nel 1759, sito che affittò per 45 sterline all'anno con un contratto di 9.000 anni. E al birrificio è legato anche il *Guinness dei primati*: il suo inventore, sir Hugh Beaver, era amministratore delegato dell'azienda.

cedente: la Croce celtica unisce quella di Cristo all'antico simbolo solare del cerchio, e san Patrizio usa il trifoglio, pianta dal profondo legame con l'equinozio di primavera a cui i druidi associano la forma del Triskel, per spiegare il concetto della Trinità: lo stelo rappresenta l'Uno e la foglia tripartita la sua triplice manifestazione (Padre, Figlio e Spirito Santo).

La pianticella è oggi il simbolo dell'Irlanda e se ne adornano giacche e cappelli per la festa del Santo che cade il 17 di marzo, proprio in periodo equinoziale. San Patrizio è ormai una kermesse globale, esportata nel mondo dalle numerose, e popolose, comunità irlandesi migrate a partire dalla metà dell'Ottocento, soprattutto negli Stati Uniti, in Argentina e in Canada. È la festa dell'isola e del suo patrono e contemporaneamente la celebrazione del revival celtico, la riscoperta di una civiltà capace di far infatuare anche chi celta non è. Forse perché nello stile di vita di questi antichi indoeuropei si ritrova una ricerca di equilibrio e armonia con la natura proprio di altre antiche culture, valore ormai scomparso nell'età moderna.

Il cuore celtico di FRANCIA

Nel V secolo d.C., sono i Bretoni in fuga dalla Bretagna a far rinascere culti e usanze nell'antica Armorica. E nel Medioevo arriva Re Artù, che dà nuova linfa a miti antichissimi

MOTTO

Kentoc'h mervel evet bezañ saotret

MEGLIO LA MORTE CHE IL DISONORE

GENTE CHE VIVE TRA MARE E FORESTE

In Bretagna si distinguono due regioni che mantengono toponimi celtici: l'Armor, le terre sul mare, e l'Argoat, terre dell'interno o dei boschi. La prima comprende l'estesa fascia litoranea lungo la Manica e sul versante atlantico; la seconda le aree interne ricoperte da fitte foreste.

Viaggio al termine del mondo

Qui la terra finisce e comincia l'oceano: per i Romani era la *finis terrae*, da cui il nome francese Finistère dato a questo dipartimento della Bretagna, sulla punta estrema della penisola (nel tondo). In bretone si chiama Penn-ar-Bed, che vuole dire letteralmente "punta del mondo". Qui alla fine del primo conflitto mondiale l'intera popolazione parlava soltanto il bretone. E ancora alla metà degli anni Sessanta la grande maggioranza preferiva parlare la lingua della tradizione.

Penisola protesa verso la Manica e l'Atlantico, estremo lembo di Francia nord-occidentale, l'antica Armorica (dal gallico Armoar) diventa Bretagna tra il V e il VI secolo d.C. quando vi approdano i Bretoni in fuga dalla nativa Britannia caduta in mano ad Angli e Sassoni. Nasce la Nuova Britannia, o Britannia Minor, e il territorio vive una seconda celtizzazione: la prima, interrotta dalla conquista romana, aveva visto convivere in queste terre a picco sulle acque una moltitudine di tribù, in particolare i Veneti o "Celti del mare", etnia che si pretende far discendere dalle rovine della mitica Atlantide. Densamente abitata già nel Neolitico, periodo del quale conserva importanti testimonianze archeologiche (famosi in tutto il mondo sono gli allineamenti megalitici di Carnac e la grande quantità di dolmen e tumuli funerari, i più antichi dei quali risalenti al 4.500 a.C.), nell'anno 957 la Bretagna costituisce uno Stato indipendente e tale rimane sino al 1532, quando viene unita al regno di Francia. Soffocati da uno Stato fortemente accentrato, poco propenso a riconoscere forme di autonomia locale, i bretoni hanno continuato per secoli, e lo fanno ancora oggi, a rivendicare la propria differenza, mantenendo viva la memoria delle loro leggende e della loro storia.

> In Bretagna erano stanziati i Veneti, che, secondo Giulio Cesare, sono "il popolo che, lungo tutta la costa, gode di maggior prestigio, sia perché possiedono molte navi, con le quali fanno rotta verso la Britannia, sia in quanto nella scienza e pratica della navigazione superano tutti gli altri".

Un celtismo militante che ha prodotto il Festival interceltico di Lorient, appuntamento annuale dal 1971, manifestazione che riunisce ogni mese di agosto, nel centro bretone, i rappresentanti di tutte le nazioni celtiche (oltre a Galizia, Asturie e delegazioni della diaspora celtica da tutti i Paesi). Tra i villaggi meglio conservati di Francia c'è senz'altro Locronan, dove è stato ritrovato un nemeton: tipico santuario druidico, è un quadrilatero di una decina di chilometri di lato con dodici punti, uno per ogni mese del calendario celtico e dedicato a una divinità. E il viaggio può continuare dove più forte si sente la nostalgia bretone per gli antichi fratelli al di là della Manica, nella foresta magica di Brocéliande, che un tempo copriva l'intera regione, alla ricerca della tomba di Merlino, della fata Viviana, della Fontana di Barenton. Questo è infatti, con la Cornovaglia, il teatro delle gesta di Artù e dei suoi cavalieri. Come nella migliore tradizione celtica, Artù è il sovrano illuminato che ascolta la voce degli spiriti, e Merlino il druido che comunica con lo spirito e trasferisce ad Artù la volontà degli dei sulla Terra. I poemi cavallereschi nati nelle corti bretoni intorno al XII secolo per poi irradiarsi in tutta Europa abbracciano leggende e miti celtici alla base della cultura britannica, nonché i momenti principali della storia mitologica delle due isole. Contrariamente al coevo ciclo carolingio, è aperto all'intrusione del fantastico e ai temi amorosi (Ginevra e Lancillotto) che prevalgono su quelli religiosi ed epici, che vengono decisamente ridimensionati.

Il popolo degli IRRIDUCIBILI

Ultimi ad arrendersi, sia ai Romani che agli Anglosassoni, chiamavano se stessi "Cymru". Ma per gli invasori germanici erano semplicemente "Welsh", stranieri

ELFI E CASTELLI
Il Galles è la terra delle fate, degli elfi e dei castelli. Nel Paese, torri, roccaforti e manieri sono oltre seicento.

MOTTO
Cymru am byth
GALLES PER SEMPRE

Il Galles si arrende agli inglesi nel 1282 (formalmente, l'ultimo baluardo dell'Impero Romano a cedere ai "barbari"), dopo aver impedito, settecento anni prima, agli invasori angli e sassoni di mettere piede sul suo territorio. Le due popolazioni di origine germanica riescono a spingere gli antichi gallesi verso ovest, così da isolarli dai fratelli celti di Scozia e Cornovaglia, ma mai a conquistarli. Stesso destino toccato ai Romani nel I secolo d.C., incapaci di domare la resistenza delle tribù di Siluri e Ordovici se non dopo trent'anni di successive spedizioni militari. Irriducibili con gli invasori quanto litigiosi al loro interno, i gallesi non sono quasi mai stati in grado di esprimere un regno capace di garantire l'unità nazionale.

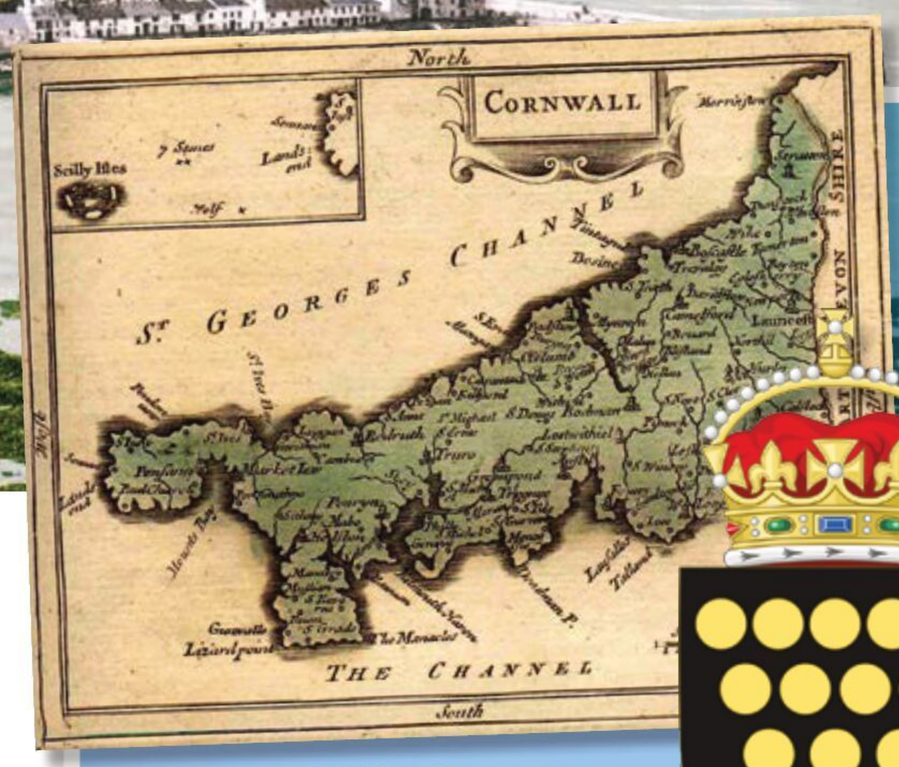
Complice una tradizione dinastica che prevedeva la suddivisione dell'eredità tra tutti i figli in parti uguali: regola equa ma politicamente nefasta, tanto che nessun regno riusciva a salvarsi dalla frammentazione. Uno dei pochi a sottrarsi a questo destino è stato Llywelyn ap Iorwerth, conosciuto anche come Llywelyn Fawr (Llywelyn "il Grande"), unico sovrano del Gwynedd fino alla morte (1240). Oggi la tenacia del carattere gallese ne tiene viva la cultura, a partire dall'uso della lingua, la più antica e più omogenea tra tutte quelle parlate nelle Isole britanniche. Con il gaelico scozzese è, tra quelle celtiche viventi, una delle più in salute, perché usata dalla comunità e insegnata a scuola, oltre che utilizzata dai mass media.

Duelli a colpi di rime

Lo Eisteddfod è un tipico festival gallese che affonda le radici nella storia del Paese. Attestate a partire dal XII secolo, queste esibizioni di musica e poesia, vere gare con tanto di giuria e premi, sarebbero state ispirate dalle disfide a colpi di rime praticate già dagli antichi bardi. Oggi lo Eisteddfod più importante è quello nazionale del Galles, strutturato in otto giorni di competizioni e spettacoli, tutti (ovviamente) in lingua gallese.

Nel castello di RE ARTÚ

Gli eredi dell'antica tribù dei Dumnoni si sentono "Cornish", non inglesi, e rivendicano l'onore di aver dato i natali al mitico sovrano del "ciclo bretone"



MOTTO

Oneg hag oll

UNO E TUTTI

Estremo lembo sud occidentale della Gran Bretagna, tra le più belle contee dell'Inghilterra, la Cornovaglia (Kernow) è una lingua di terra che si protende verso l'Atlantico, culla di una storia millenaria caratterizzata da una lunga autonomia. Soltanto lambita dalla conquista romana (allo stagno bretone, di cui la contea era ricca, il mercato preferiva quello spagnolo, più economico), dopo la caduta dell'Impero romano resistette per secoli alla conquista anglosassone rimanendo un regno autonomo in mano a élite celtiche, come l'antica tribù dei Dumnoni, che aveva la sua capitale nel Devon. Un autonomismo vivo ancora oggi: nel censimento del 2011 numerosi sono stati gli abitanti di questo territorio che va dal fiume Tamar alle imponenti scogliere di Land's End che, al momento di segnalare la nazionalità, si sono definiti "Cornish".

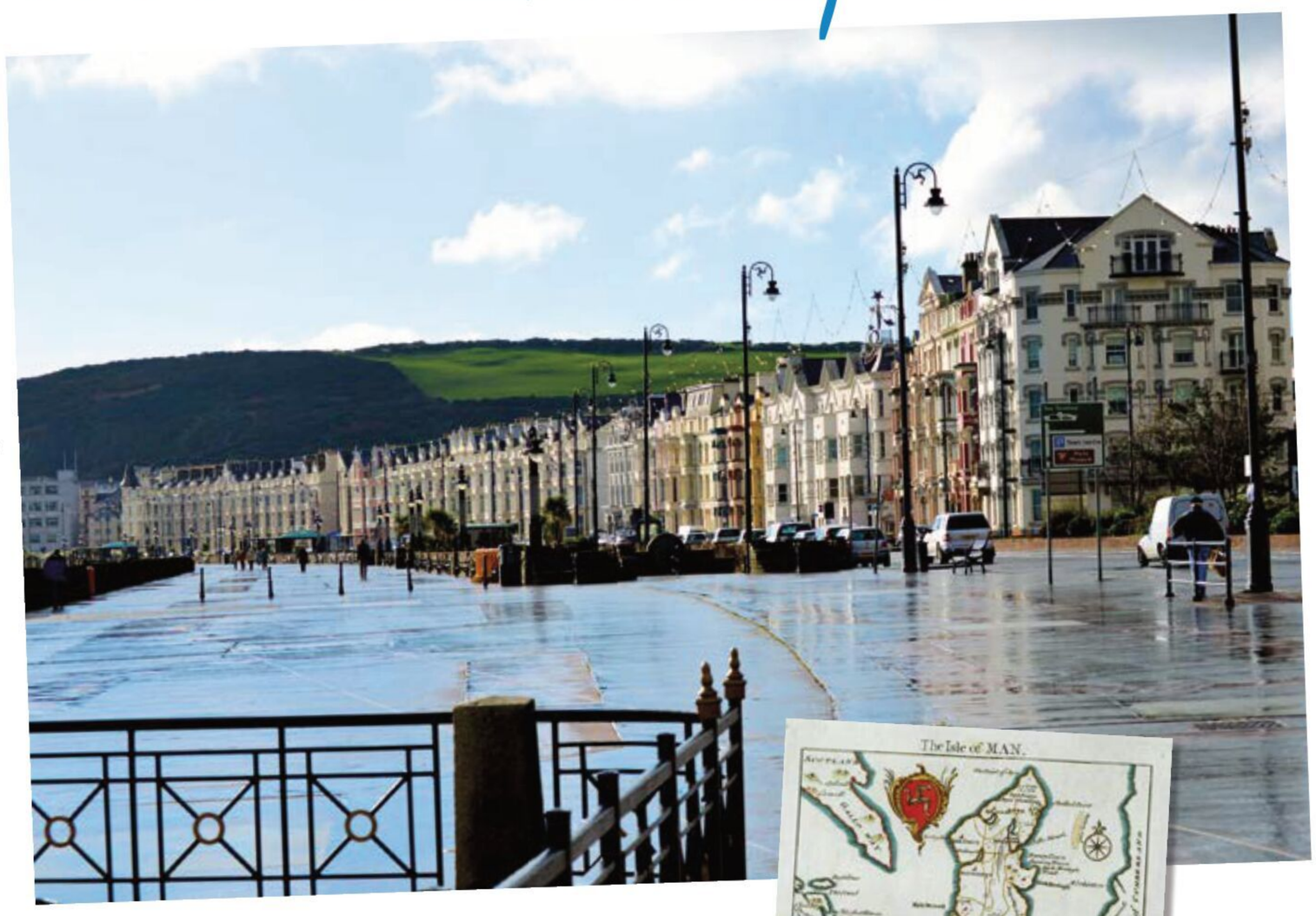
E cornico sarebbe stato anche Re Artù. Se nella Bretagna francese esiste l'antica foresta erede dell'ancestrale Argoat, dove si possono visitare la tomba di Merlino, la fontana di Barenton e il castello di Morgana, da questa parte della Manica, in Cornovaglia, c'è Tintagel, borgo medievale dove troneggia il castello di Artù. Priva di fondamento storico (d'altronde resta dibattuta anche l'esistenza del re protagonista del ciclo bretone), l'origine cornica di Artù ha avuto una fugace conferma quando, durante recenti scavi archeologici, nel castello di Tintagel è riemerso un frammento di ardesia con l'iscrizione del nome di una persona, tale Artognou, che la fantasia popolare ha subito associato, per assonanza fonetica, proprio ad Artù.

Il pranzo dei minatori

Oggi il *pastry* (un fagottino di carne, patate e verdure) è un vanto gastronomico della Cornovaglia, con tanto di indicazione geografica protetta. Di probabili origini medievali, per secoli è stato un "pranzo al sacco". Leggenda vuole che i minatori lasciassero l'ultimo boccone agli *knockers*, gli spiriti della miniera, per calmare le loro ire. La versione più pratica spiega il sacrificio dell'ultimo pezzo con la necessità di evitare di ingoiare l'arsenico, presente nelle miniere, mangiando anche la parte venuta a contatto con le mani.

L'isola del GIGANTE

Scagliata tra le onde dall'eroe mitologico Fionn mac Cumhail, l'isola ha sopportato successive dominazioni. Eppure, Sassoni, Vichinghi e Norvegesi non sono mai riusciti a cancellarne l'anima celtica



Impegnato in una disfida a distanza con il suo rivale scozzese, il gigante irlandese Fionn mac Cumhail scaglia contro il nemico un'enorme porzione di terra, ma non essendo dotato di buona mira sbaglia il lancio, che finisce in mare e forma l'Isola di Man; mentre in Irlanda, là dove Fionn aveva sradicato lo sperone, nasce il lago Lough Neagh. Ellan Vannin (è il suo nome in mannese, lingua celtica del gruppo goidelico), l'isola oggi è una dipendenza della Corona britannica per quanto riguarda la difesa e gli affari esteri, mentre è autonoma nelle scelte di politica interna.

Il parlamento, Tynwald, è uno dei più antichi al mondo, non avendo mai interrotto le sue attività da quando venne istituito nel lontano 979 d.C. L'emblema dell'isola è un tipo particolare di Triskel, formato da tre gambe calzate e dotate di speroni stellati a costruire una forma perfettamente simmetrica da qualsiasi punto la si osservi. Un riferimento diretto al motto dell'isola "Ovunque lo getterai, starà retto": frase che sottolinea la fermezza e la forza di carattere del popolo mannese. Un blasone, quello dell'isola nel mar d'Irlanda, curiosamente simile a quello della Sicilia, dove tre gambe piegate si irradiano dalla testa della Gorgone. Tra le teorie che spiegano la similitudine, una fa risalire l'introduzione del simbolo al 1266-1286, quando sovrano di Man era Alessandro III di Scozia, la cui moglie era sorella della regina di Sicilia. Un'altra invece chiama in causa i Normanni, che esportarono il logo siculo sull'Isola di Man in sostituzione di quello precedente, un vascello, di origine scandinava. Ma sia la triquetra siciliana che il triskel sono simboli ancestrali.

MOTTO

Quocunque jeceris stabit

OVUNQUE LO GETTERAI, STARÀ RETTO

L'ultimo dei mannesi

Usato ancora dal governo e dal parlamento isolano, reintrodotto come insegnamento scolastico dal 1992, il mannese o manx, lingua di origine celtica dell'Isola di Man, conosce da qualche anno un rinnovato interesse per ragioni culturali e identitarie. Restano comunque poche centinaia le persone che lo parlano abitualmente. L'ultimo uomo ad averlo appreso fin dall'infanzia era Ned Maddrell (a sinistra), un pescatore morto quasi centenario nel dicembre del 1974, che aveva imparato la lingua da una prozia.

Le cugine celtiche di SPAGNA

Colonizzate dai Celtiberi, le due regioni a nord della Penisola Iberica conservano antichi villaggi fortificati, eretti su luoghi elevati o lungo la costa

Dolmen, menhir e castra fortificati raccontano le origini celtiche di due regioni della Spagna: la Galizia, a nord del Portogallo, e le Asturie, subito a est lungo la costa. Oggi sono entrambe comunità autonome, poiché in passato la natura montagnosa ha garantito loro un isolamento capace di serbare integra quella cultura indoeuropea portata sulla costa dai Celtiberi, popolazioni indoeuropee stanziate nella Spagna centrale e poi migrate a Sud e a Ovest. A differenza delle popolazioni iberiche, i Celtiberi preferivano vivere in piccoli insediamenti rurali, villaggi fortificati che controllavano le più importanti vie di comunicazione e i pascoli. Gli abitati galiziani e asturiani, infatti, di solito si trovano su montagne e luoghi elevati, o nei pressi della costa, per sfruttare la natura come mezzo di difesa.

Erano villaggi fortificati, circondati da fossati e mura. Al loro interno le case di pietra, a pianta circolare e con tetti di paglia, si distribuivano in quartieri separati da strade e piazze. Altre costruzioni più lunghe fungevano da spazi di riunione o di culto e alcuni villaggi erano addirittura provvisti di bagni a vapore. A nord del fiume Douero vivevano i Galleci, il cui nome significherebbe "adoratori di Cailleach", divinità femminile poi diventata una figura della mitologia irlandese e scozzese; mentre a est regnavano gli Asturi, insieme di tribù che parlavano una lingua di tipo celtico come i loro vicini.

La gaita galiziana

Un aspetto tipicamente galiziano è la presenza dei *gaiteiros* (zampognari), i tradizionali suonatori di cornamusa. Questi musicisti somigliano a quelli che si possono trovare in Scozia o in Irlanda: sia il suono che proviene dallo strumento sia i costumi tradizionali indicano le profonde radici celtiche di questa zona di Spagna.

CAVALIERE, AMANTE E POETA
In questo dipinto di Edmund Blair Leighton, Tristano nelle vesti di bardo canta il suo amore alla bella Isotta la Bionda.

L'EPICA

Cantami, o BARDO...

La letteratura dei Paesi celtici non fu inferiore per inventiva e sapienza poetica a quella greca e romana. A suo sfavore giocò il fatto di essere tramandata solo oralmente, affidata a una casta di cantori che si rifiutò di trascrivere un patrimonio epico che era, al contempo, strumento dai poteri magici

UN POPOLO PIENO DI IMMAGINAZIONE
Una scena del *Sogno di una notte di mezza estate* di Shakespeare, dipinta da sir Edwin Landseer. Il celebre "bardo" inglese trasse grande ispirazione, per le sue commedie, dal folklore celtico.

Il potere arcano della parola

"Presso i druidi, a quanto si dice, i giovani imparano a memoria un gran numero di versi. E alcuni proseguono gli studi per oltre vent'anni. Non ritengono lecito affidare i loro insegnamenti alla scrittura» scrive Cesare nel *De bello gallico*. Si tratta di una notizia che riguarda espressamente la casta dei druidi, ma da considerare valida anche per i poeti degli antichi Celti.

Per lungo tempo, in tutta l'area di cultura celtica, che comprendeva la Gallia transalpina e le Isole Britanniche, la poesia e la "letteratura" furono tramandate oralmente e i poeti erano considerati veggenti. Solo a partire dal Medioevo, la tradizione orale fu affidata alla scrittura, grazie al lavoro di monaci irlandesi e di copisti gallesi, che ancora avevano memoria degli antichi racconti mitici e folcloristici.

Per i Celti, come per altri popoli antichi, la parola pronunciata aveva un potere magico, quella scritta, invece, non sempre. In questo senso, l'arte del poeta ha qualcosa di simile a quella del sacerdote, la cui parola è evocativa e arriva all'orecchio degli dei. Quando, dopo la conquista romana, la classe dei druidi, almeno sul continente, fu annientata e ridotta al silenzio, toccò ai poeti tramandare l'antica sapienza, fatta di tradizioni cosmologiche, epiche ed eroiche, oltre che di grande poesia.

Anche le funzioni profetiche appartenute ai druidi furono ereditate dai poeti e se ne può avere una conferma leggendo le biografie e le storie dei poeti e menestrelli irlandesi.

L'Irlanda non conobbe la dominazione romana, e sul suo territorio la tradizione poetica celtica si tramandò indisturbata, anche quando giunsero sull'isola i primi missionari cristiani. Accanto ai druidi, i poeti irlandesi, chiamati filid, occupavano una posizione di grande prestigio. Erano poeti di corte, incaricati di comporre versi in onore dei sovrani locali. Quando, in seguito alla conversione del popolo irlandese, fra il V e il VI secolo, i druidi furono scalzati dagli abati cristiani, i filid non persero la loro posizione, poiché si trattava di funzionari civili. Ciò aiutò a preservare l'antica cultura locale e permise di trasmetterla. I filid rappresentavano un sostegno indispensabile per i re locali, perché ne tramandavano, con i loro canti, la memoria e le gesta. Erano organizzati in una corporazione ed erano soggetti a regole precise, che nel Medioevo furono riunite in codici scritti. La carriera di studi dei filid era lunga e prevedeva tappe precise, durante le quali essi acquisivano le tecniche di composizione poetica, gli schemi metrici e una serie di narrazioni del patrimonio tradizionale che i filid dovevano conoscere a memoria, per cantarle nelle occasioni ufficiali. Il massimo grado che i filid potessero raggiungere era quello di ollam,"maestro", che conosceva a memoria almeno 350 narrazioni del patrimonio tradizionale, da recitare senza esitazioni.

Così come esistevano druidesse o guerriere donne, c'erano anche poetesse, che a volta istruivano altri poeti. Nel *Glossario di Cormac*, redatto nel IX secolo dal vescovo irlandese Cormac Mac Cuilennáin, si trova la descrizione di una scuola poetica tradizionale: al vertice si trovava l'ard-ollam, il "sommo poeta", e sotto di lui 50 poeti e studenti, alcuni dei quali erano assistenti del maestro stesso. Il racconto illustra anche due caratteristiche essenziali del poeta e della poesia: la capacità di rispondere all'impronta, continuando i versi iniziati da un altro filid, e la virtù della poesia di trasfigurare le persone, anche dal punto di vista fisico. Cormac Mac Cuilennáin narra infatti che alla scuola si unisce un allievo descritto come un mostro orrendo, ma che alla fine del racconto, grazie all'apprendimento dell'arte poetica, il ragazzo si trasforma nel giovane più bello del mondo.

La magia della parola

La cultura celtica era prevalentemente orale, ma druidi e poeti sapevano scrivere. In Irlanda, l'alfabeto ogamico era usato per iscrizioni su pietra e legno. La dottrina, però, veniva trasmessa oralmente, sia per fare in modo che restasse più impressa, sia per non farla divulgare a chi non ne aveva diritto. La tradizione orale, inoltre, appariva "viva", a differenza di quella scritta, che era "lettera morta". Druidi e poeti usavano la scrittura quando volevano "agire sull'eternità", come scrive lo studioso Jean Markale. La scrittura aveva, in questi casi, un ruolo magico. Con la parola si poteva pronunciare una maledizione o un incantesimo, e in seguito recitare una seconda formula magica che cancellasse o neutralizzasse quanto era stato pronunciato prima. L'incantesimo scritto, invece, inciso su corteccia di tasso o di nocciolo, era un atto irreversibile. Scrivere era dunque considerato come un atto molto importante, potente, che doveva essere riservato a pochi saggi per evitare che se ne abusasse.

La NATURA e gli EROI

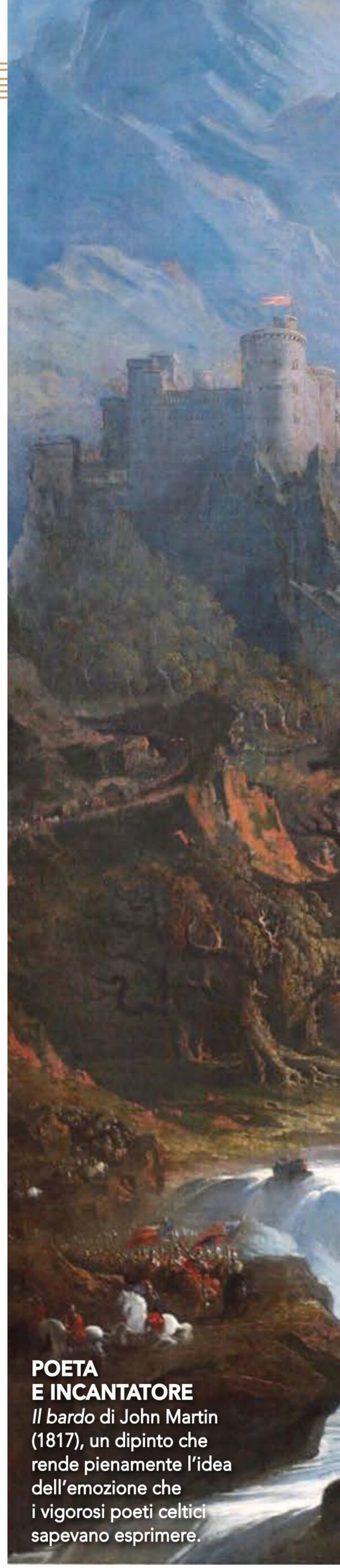
I poeti celti seguivano un corso di studi simile a quello dei druidi. Si dice che, per meglio mandare a memoria le narrazioni, usassero "studiare" al buio, e non è un caso che, in irlandese, la parola "insegnare" significhi anche "cantare". La più antica letteratura irlandese era probabilmente in prosa, anche se i primi esempi scritti che ci sono arrivati sono di poesia. In realtà, non esisteva una vera distinzione fra le due forme letterarie, perché entrambe, per essere tenute a memoria facilmente, usavano allitterazioni, similitudini di suoni e anche rime. I racconti in prosa, che di solito narravano storie di dei ed eroi, contenevano parti in versi. Accadeva quando l'azione raggiungeva uno dei suoi momenti culminanti.

Nel *Lebor Gabála* (il *Libro delle invasioni*), che fu redatto nel XII secolo, si possono leggere questi versi: «Mare ricco di pesci / E terra ricca di frutti. / Prorompere di pesci. / Pesci sotto l'onda: / In stormi di uccelli. / Oceano rigonfio / Bianca grandinata: / Centinaia di salmoni, / Di grandi delfini. / Canto del porto: / Prorompere di pesci / Mare ricco di pesci». I versi sono attribuiti a Amergin, poeta e mago dai contorni mitici. Come si comprende, non si tratta solo di una poesia, ma anche di una specie di incantesimo, recitato per propiziarsi una buona pesca, cosa che il poeta poteva garantire grazie alla sua arte profetica e magica.

> "I Thúatha Dé Danann rimasero nelle isole a settentrione del mondo a imparare la scienza occulta, la magia, le arti druidiche, la stregoneria e le abilità magiche: finché, in quelle arti, superarono i sapienti dei Paesi stranieri."
>
> *La battaglia di Mag Tuired*

Il *Lebor Gabála* fu scritto da monaci cristiani per narrare la storia dei primi abitanti d'Irlanda. Racconta le vicende di cinque invasioni successive di popoli provenienti da paesi d'oltremare. La quarta invasione fu quella dei Túatha Dé Danann, le tribù della dea Danu, cioè gli antichi dei dell'isola. Per ultimi arrivarono i Gaeli, che sconfissero i Túatha e stabilirono con loro un accordo: i Gaeli avrebbero avuto il possesso del suolo, mentre gli dei si sarebbero rifugiati sottoterra, trasferendosi nei grandi tumuli sepolcrali a forma di collinetta che costellano le praterie d'Irlanda.

Le battaglie per il possesso dell'isola, gli eroi che le hanno combattute e le avventure degli dei nelle loro scorribande fra l'oltretomba e il mondo dei vivi costituiscono il materiale di molta parte della letteratura irlandese e celtica. Tutti questi testi furono trascritti tra l'XI e il XIV secolo. Tra i più importanti manoscritti arrivati fino a noi ci sono il *Libro della mucca bruna* (*Lebor na hÚidre*), compilato nel monastero di Clonmacnois, sul confine tra Connaught e Leinster, intorno al 1100, il *Libro di Leinster* (*Book of Leinster*), scritto tra il 1151 e il 1224 e conservato al Trinity College di Dublino e il *Libro giallo di Lecan* (*Lebor Buide Lecain*), compilato nella contea di Sligo, nel Connaught, verso la fine del XIV secolo: si tratta di raccolte che contengono saghe eroiche, genealogie, testi storici e componimenti poetici. Il *Libro giallo* contiene la più antica versione di una delle saghe più importanti dell'Ulster, la *Razzia del bestiame di Cooley* (*Táin Bó Cúailnge*), di cui è protagonista Cú Chulainn (il "mastino di Culann"), personaggio semidivino, l'eroe più importante dell'epica irlandese (in particolare, del cosiddetto *Ciclo dell'Ulster*), oltre che del folclore scozzese e dei racconti popolari tramandati sull'Isola di Man.



POETA E INCANTATORE
Il bardo di John Martin (1817), un dipinto che rende pienamente l'idea dell'emozione che i vigorosi poeti celtici sapevano esprimere.

IL SOLE E IL NUMERO 3
Sotto, una moneta dell'Isola di Man con il triskel, antico simbolo solare dei popoli ariani, paragonabile alla svastica o al sole delle Alpi. Il tre, per i Celti, era un numero dal valore magico.

La saggezza delle Triadi

Per i Celti, il tre era un numero magico. Quando volevano mostrare l'importanza di un episodio narrativo lo triplicavano, con delle piccole varianti. Gli eroi, per esempio, morivano dopo essere stati colpiti tre volte, oppure, a loro volta, colpivano per tre volte gli avversari. Spesso i guerrieri usavano tre giavellotti e i personaggi maligni, come le streghe, si muovevano a gruppi di tre o, addirittura, di nove, cioè tre moltiplicato tre volte. Non è strano, quindi, che uno dei generi di maggior fortuna dell'antica letteratura celtica siano le cosiddette Triadi, specie di proverbi, o massime, che collegano tra loro elementi legati da qualche similitudine.

Per esempio: «Tre candele che illuminano ogni tenebra; verità, natura, conoscenza»; «Tre aspettative nella casa di un buon uomo; birra, un bagno, un grande fuoco»; «Tre silenzi che sono meglio della parola: il silenzio durante l'insegnamento, il silenzio durante la musica, il silenzio durante il sermone». Si tratta di piccoli componimenti in prosa, che potevano essere ricordati a memoria, utili ai poeti quando recitavano. Erano anche strumenti di saggezza e filosofia popolare, dai risultati spesso suggestivi o addirittura sorprendenti: «Tre rinascite del mondo; il ventre di una donna, la mammella di una mucca, la fornace del fabbro».

Cú Chulainn, l'eroe degli Ulaid

Cú Chulainn, figlio del dio Lug, è un eroe soprannaturale: è bello, con i capelli annodati tre volte sulla nuca (il tre è un numero magico per i Celti), ha quattro fossette in ogni guancia, sette pupille, sette dita in ogni piede e in ogni mano e le unghie forti come quelle di un falco. Fin da bambino mostra la forza sovrumana ereditata dal padre, quando sconfigge "tre volte cinquanta ragazzi" che si sono coalizzati contro di lui. Quando uccide il cane da guardia di Culann, un mastino gigantesco, si offre di prenderne il posto fino a quando non sarà in grado di risarcire la perdita. Per questo motivo, da quel momento non si chiamerà più Setanta (nome che gli era stato dato alla nascita), ma Cú Chulainn, cioè il "Mastino di Culann". A 7 anni, Cú Chulainn non trova armi che resistano alla sua forza, se non quelle di suo zio, il re Conchobar. Altra caratteristica di Cú Chulainn è la furia, chiamata rìastrad, da cui viene preso durante le battaglie: una specie di convulsione o di trance che lo trasforma in un guerriero invincibile, come accadeva ai Berserkr, i guerrieri orso scandinavi. Del resto, il dio Lug era anche considerato "protettore dell'orso". Divenuto adulto, Cú Chulainn diventa difensore degli Ulaid (gli abitanti dell'Ulster, la regione più settentrionale dell'Irlanda), sbaragliando nemici in numero straordinario. Come tutti gli eroi semidivini, però, anche lui ha un punto debole: si tratta di alcuni tabù che non deve infrangere, pena la perdita della sua forza. Uno dei tabù è il divieto di mangiare carne di cane (il cane, di cui ha preso il posto da bambino, è un suo animale totemico, e mangiarne la carne sarebbe un atto di cannibalismo). Tuttavia, per non contravvenire alle leggi dell'ospitalità, un giorno accetta la carne di cane offertagli da tre vecchie streghe orbe: gli basta toccarla per perdere il proprio valore. Quando l'Ulster viene invaso dagli altri regni d'Irlanda, Cú Chulainn scende in battaglia, ma senza il vigore necessario. I suoi avversari, con tre tiri di giavellotto, feriscono a morte prima il guidatore del suo carro da guerra, poi il suo cavallo, e infine lui. L'eroe, che vuole morire in piedi, si trascina fino a un menhir e si lega alla pietra con la cintura, per non cadere. Il suo cavallo lo raggiunge e lo protegge a colpi di zoccoli, uccidendo 50 uomini a morsi e 30 con ogni zampa. Ma Cú Chulainn non può più difendersi, anche se ha la spada fra le mani. Lugaid, figlio di Cú Roí, un sovrano che Cú Chulainn ha ucciso tempo prima, afferra da dietro i capelli dell'eroe e gli taglia la testa. La spada sfugge al "mastino" morente e colpisce la mano di Lugaid, mozzandola. È l'ultimo colpo inferto da Cú Chulainn a un nemico. Gli avversari se ne vanno, portandosi via la sua testa come un trofeo. Quando Emer "dai bei capelli", moglie dell'eroe morto, conosce la sorte del marito, scoppia in un lamento funebre di grandissima forza poetica: «Il dolore per lui mi ha annientata / La sua rovina mi ha recisa / La sua morte mi ha fiaccata / La sua assenza mi ha inaridita / Ora non ho più nulla. / Si spezzi il cuore che l'ha amato / Non dimentichi l'orecchio che ha inteso di lui / Lo pianga la lacrima che mai fu versata / Per sempre versi fiumi di sangue / L'occhio che lo vide / Perché il mondo finirà con dolore / Ora che è morto».

> "Cú Chulainn si avventò
> su di lui e gli assestò
> con la scure un colpo
> tale che gli spiccò
> la testa, ed essa andò
> a sbattere contro
> i travetti del tetto
> e l'intera dimora
> regale tremò."
>
> *Il festino di Bricriu*

UN MONDO IN MOVIMENTO

Per gli antichi Celti, il mondo dei morti e quello dei vivi erano in continua comunicazione e non esisteva una vera separazione fra le due realtà. In alcuni momenti dell'anno, gli abitatori dell'aldilà potevano rendersi visibili, ma accadeva anche il contrario: gli umani potevano visitare l'altro mondo. Nel quadro di John Duncan (sopra), del 1911, un drappello di creature soprannaturali si reca a un incontro con gli uomini.

Taliesin, il magico bardo

I poeti celtici erano considerati veggenti e maghi, e le loro biografie sono piene di elementi soprannaturali. Una delle più celebri è quella di Taliesin, poeta gallese del VI secolo. Della vera vita di Taliesin si conosce poco, ma ad essa è dedicato un racconto del XVI secolo, scritto da Elis Gruffyd e derivato dal folclore. Il giovane Taliesin, che all'epoca si chiamava Gwion Bach, lavorava come servo nella casa della maga Ceridwen (nel tondo, in un quadro ottocentesco) e doveva mescolare una pozione della saggezza. Solo le prime tre gocce di quella pozione sarebbero state efficaci, mentre il resto sarebbe stato veleno mortale. Mentre mescolava, tre gocce di pozione gli schizzarono sulla mano e il ragazzo le leccò, acquisendo sapienza e poteri magici. Scoperta la cosa, Ceridwen si mise a inseguire il servo, che per scappare più velocemente si trasformò in coniglio. La maga si trasformò in cane, ma Gwion raggiunse un fiume e divenne un pesce. Ceridwen si trasformò in lontra, il ragazzo in uccello, la maga in falco.

Alla fine, Gwion volò in un granaio e divenne un chicco di grano. La maga si trasformò in chioccia e mangiò tutti i chicchi. Qualche mese dopo si accorse di essere incinta del chicco di Gwion e partorì un bimbo bellissimo, che abbandonò in mare, dentro una borsa di pelle. Lo trovò Elphin, un pescatore di salmoni, che quando vide la bianchezza della sua fronte esclamò «Tal iesin», che significa "fronte scintillante". Da quel momento il poeta ebbe il suo vero nome e cominciò a recitare poesie, nonostante fosse solo un neonato.

IL MAGO STREGATO
L'*Incantamento di Merlino*, dipinto dal preraffaellita Edward Burne-Jones nel 1874. I racconti celtici sono ricchi di incantesimi, maledizioni, oggetti fatati e personaggi in grado di compiere gesti magici.

METAMORFOSI
Amore e Magia

Storie di eroi e battaglie non sono le sole della letteratura celtica irlandese. Nel *Libro di Leinster* viene riportato un elenco dei generi di storie che i filid dovevano conoscere a memoria: distruzioni, razzie di bestiame, corteggiamenti, battaglie, storie dell'altro mondo, viaggi, tragedie, avventure, banchetti, assedi, saccheggi, rapimenti, visioni, storie d'amore, spedizioni militari e invasioni. Le narrazioni più lunghe contenevano generi diversi, ma le più brevi si concentravano anche su uno solo. È il caso del *Sogno di Óengus*, che si trova in un codice del British Museum, e del *Corteggiamento di Etain*, contenuto nel *Libro giallo di Lecan*.

Nella prima storia, Óengus, della stirpe divina dei Thúatha Dé Danann, si innamora di una ragazza che gli appare in sogno. Malato d'amore, sa che non può avere rimedio alla sua sofferenza fino a quando non riuscirà a trovare la ragazza sognata. Parenti e amici lo aiutano e scoprono che la fanciulla si chiama Caer Ibormeith e ha una strana caratteristica: vive un anno in sembianze di fanciulla e uno in sembianze di cigno, alternativamente. Durante la ricorrenza di Samain, la festa che segna l'inizio dell'inverno celtico, Óengus si reca sulla riva di un lago e trova finalmente la ragazza amata: «Trascorsero la notte sotto forma di due cigni. E fecero per tre volte il giro del lago. Si allontanarono sotto l'aspetto di due bianchi uccelli e […] cantarono una melodia che fece cadere la gente nel sonno per tre giorni e tre notti. Da allora la giovane donna rimase con Óengus».

La metamorfosi degli amanti compare anche nel *Corteggiamento di Etain*. In questa storia, Midir si innamora di Etain. La fanciulla gli sfugge, ma quando l'unione fra i due pare destinata al coronamento, un incantesimo trasforma Etain in una pozza d'acqua. Nella pozza si forma una larva e dalla larva nasce la mosca più bella del mondo: «Il suono della sua voce e il vibrare delle sue ali erano più dolci delle cornamuse, delle arpe e dei corni. I suoi occhi brillavano nel buio come pietre preziose e, a chiunque volasse attorno, la sua fragranza e il suo splendore toglievano la fame. Lo spruzzo delle gocce delle sue ali curava da tutte le malattie, affezioni e pestilenze. La mosca accompagnava Midir, e lui sapeva che era Etain sotto quella forma».

Un nuovo incantesimo, sotto forma di un vento impetuoso, trasporta Etain lontana da Midir. La mosca cade in un boccale di birra e la birra viene bevuta da una donna che concepisce nel suo ventre una nuova Etain. Dal concepimento della prima Etain a questa nuova nascita passano mille e dodici anni. La nuova Etain sposa il re Eochaid, ma Midir continua a cercarla e, alla fine, grazie a una magica partita a fidchell (gli scacchi celtici) riesce a conquistarla.

Altro importante racconto irlandese è *La battaglia di Mag Tuired* (*Cath Maige Tuireadh*), in cui vengono messi in scena i principali dei celtici: Lug, il dio luminoso e bianco, armato di lancia; Nuadu, il dio dei giuramenti, con la sua spada invincibile e la sua mano d'argento; il Dagda, con il calderone dell'abbondanza. Dagda, il "dio buono", viene descritto così: «Non gli era facile muoversi per la dimensione della sua pancia. Indecoroso era il suo abbigliamento: un corto mantello e una tunica grigiastra fino alla sporgenza del sedere. Il suo lungo pene era scoperto. Si trascinava dietro una mazza nodosa che avrebbe richiesto lo sforzo di otto uomini per essere trasportata, e la traccia che lasciava era tanto profonda da servire come fossato di confine tra una provincia e l'altra». Ingordo e lascivo, Dagda è un vero e proprio gigante e sarà uno dei modelli usati nel Cinquecento dallo scrittore François Rabelais, che ben conosceva i racconti popolari del suo Paese, per creare i personaggi del romanzo *Gargantua e Pantagruel*.

> "Óengus una notte era nel sonno. Vide una giovane venire alla testa del suo letto. Rimase nel letto fino al mattino e la sua mente non era più sana. La figura che aveva visto lo rendeva malato. Non mise mai più in bocca cibo."
>
> *Il sogno di Óengus*

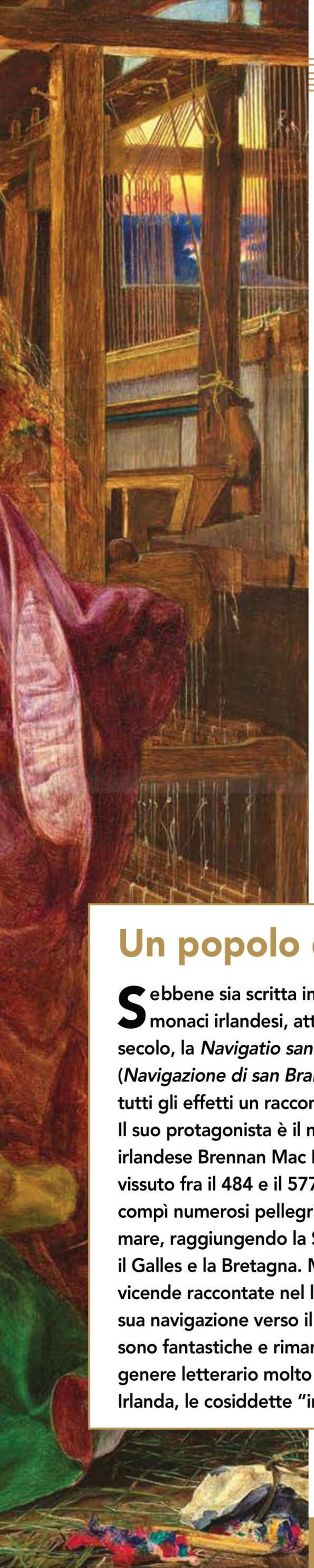
IL FILTRO FATALE
Sotto, Tristano e Isotta bevono il filtro d'amore durante il viaggio in nave verso la corte di re Marco. Il quadro ottocentesco di John William Waterhouse rappresenta il momento drammatico in cui tra i due amanti scocca la scintilla che porterà alla tragedia.

Amanti per sempre

Il mito dell'amore tragico fra Tristano e Isotta (moglie di re Marco, lo zio di Tristano) è sicuramente di origine celtica, anche se i primi a tramandarlo furono poeti normanni. Lo dimostra il nome del protagonista, derivato dallo scozzese Drust o Drostan, che significa "impetuoso". Un re con quel nome visse nell'VIII secolo e si dice abbia liberato da un mostro un Paese lontano, ottenendo la mano di una principessa. Pure i luoghi del racconto, Cornovaglia, Irlanda e Bretagna sono celtici, e anche il filtro magico che, una volta bevuto, fa innamorare a prima vista le persone, come accade a Tristano e Isotta, è tipicamente celtico e si ritrova in altri racconti, oltre che nella commedia di Shakespeare *Sogno di una notte di mezza estate*, largamente ispirata alle tradizioni celtiche e la cui vicenda si svolge durante il giorno di Lugnasad, il 1° agosto, che per i Celti cadeva proprio a metà dell'estate. La morte finale dei due amanti richiama quella di Romeo e Giulietta.

MORGANA l'incantatrice

UNA FATA DIVINA
Morgana, l'incantarice resa celebre dai romanzi di Re Artù, era in origine una potente dea celtica, crudele e sanguinaria, patrona dei guerrieri in battaglia. In questo dipinto di Frederick Sandys, del 1863-1864, la maga compie uno degli incantesimi che porteranno alla fine del regno arturiano durante lo scontro con l'usurpatore Mordred.



Nella *Battaglia di Mag Tuired*, compare un altro personaggio destinato ad avere fortuna nella letteratura dei secoli successivi: è la Morrigan, una dea sanguinaria, padrona dei corvi, che visita i campi di battaglia concedendo il suo favore all'uno o all'altro contendente. Una divinità della morte che assomiglia alla Kali degli induisti e all'Ecate greco-romana. Nei romanzi cortesi il suo temperamento bellicoso si addolcirà, trasformandola nella fata Morgana, ma il suo carattere crudele resterà immutato. La Morrigan appare nel racconto come una gigantessa. Dagda la incontra mentre si bagna in un fiume, e lei tiene un piede su una sponda e l'altro sulla sponda opposta. La Morrigan ha nove trecce che le scendono dalla testa (tre moltiplicato per tre, segno di grande potenza) e Dagda la conquista con le sue parole. I due si uniscono in un atto sessuale e il luogo in cui sono giaciuti prende il nome di "Lige ina Lanomnou", cioè "letto della coppia". Quando scoppia la battaglia, che vede contrapposti i Thúatha Dé Danann e il popolo invasore dei Fomori, Lug, il re dei Thúatha Dé Danann, chiama a raccolta tutti i suoi eroi e chiede loro che cosa sapranno fare in battaglia. Ciascuno ha l'occasione di illustrare le proprie qualità: «Tu, Coirpre, figlio di Etain» disse Lug al suo poeta, «quale potere avrai nella battaglia?». «Non è difficile» rispose Coirpre, «pronuncerò contro di loro una maledizione, li satireggerò e toglierò loro l'onore, per l'incantamento della mia arte non potranno opporsi ai nostri guerrieri».

Come si vede, anche i poeti scendevano in battaglia, e la loro forza, grazie al potere della parola, non era inferiore a quella degli altri combattenti. La battaglia finisce con la vittoria dei Thúatha Dé Danann e la Morrigan si reca «sulle alture regali di Eriu [l'Irlanda, ndr], alle acque più importanti e alle foci dei fiumi per annunciare la possente vittoria». Narra le alte imprese e canta: «La pace fino al cielo / Il cielo giù sulla terra / La terra sotto il cielo / La forza in ognuno. / Una tazza ricolma / Piena di miele. / Idromele in abbondanza. / Estate nell'inverno / La pace fino al cielo». La vittoria e il ristabilimento dell'ordine cosmico, che era stato disturbato dalla battaglia, danno origine a un periodo di abbondanza.

> "La Morrigan disse
> al Dagda che i Fomori
> sarebbero sbarcati
> a Magh Céidne
> e che sarebbe andata
> per annientare il re
> dei Fomori: lo avrebbe
> privato del sangue
> del suo cuore
> e delle ghiandole
> del suo valore."
>
> *La battaglia di Mag Tuired*

LA BALENA-ISOLA
Durante la sua lunga navigazione, san Brandano approda su una strana isola che, poco dopo lo sbarco dei monaci, si rivelerà essere una gigantesca balena addormentata.

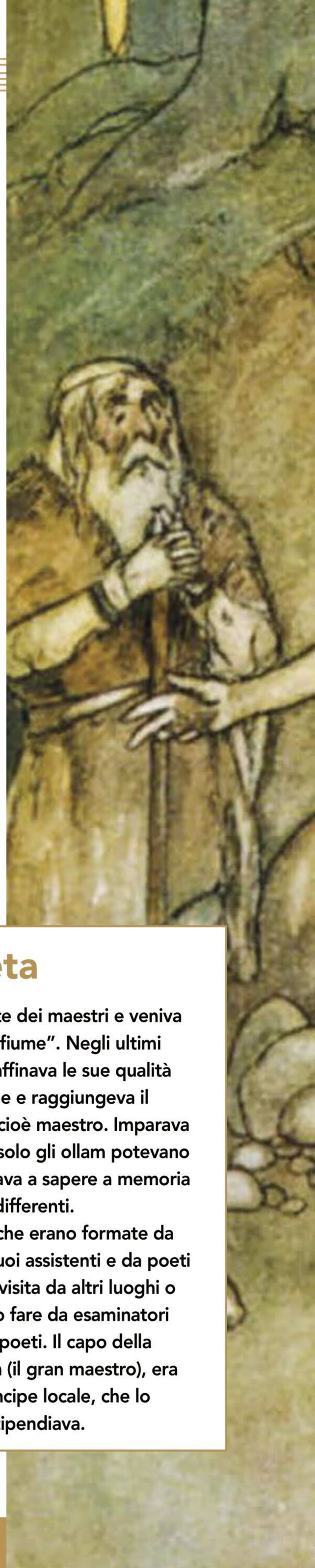
Un popolo di santi e di navigatori

Sebbene sia scritta in latino, da monaci irlandesi, attorno al X secolo, la *Navigatio sancti Brendani* (*Navigazione di san Brandano*) è a tutti gli effetti un racconto celtico. Il suo protagonista è il monaco irlandese Brennan Mac Hua Alta, vissuto fra il 484 e il 577 d.C., che compì numerosi pellegrinaggi via mare, raggiungendo la Scozia, il Galles e la Bretagna. Ma le vicende raccontate nel libro della sua navigazione verso il paradiso sono fantastiche e rimandano a un genere letterario molto diffuso in Irlanda, le cosiddette "imrama", cioè "circumnavigazioni". In particolare, l'antico racconto irlandese intitolato *La navigazione di Mael Duin* ha molti punti di contatto con la storia di san Brandano. Entrambi i navigatori si imbattono in pieno oceano in una colonna che esce dalle acque. Sulle navi di tutti e due sono imbarcati viaggiatori indesiderati, che ostacolano il viaggio. San Brandano raggiunge il paradiso terrestre, mentre Mael Duin approda all'isola dell'eterna giovinezza, cioè il corrispondente pagano del paradiso. I due naviganti approdano su un'isola popolata di uccelli e su una abitata da pecore giganti. Incontrano eremiti, mostri marini, prodigi e altre meraviglie, in un succedersi di episodi surreali: i loro, infatti, non sono solo viaggi nel mondo reale, ma anche in quello soprannaturale e divino.

Le gesta di FINN

Accanto a Cú Chulainn, un altro importante eroe irlandese è Finn mac Cumaill, il capo dei Feniani, una banda di guerrieri liberi, soldati di ventura e banditi. Finn, a differenza di Cú Chulainn, non è al servizio di nessun re e le sue gesta sono tramandate più dal folclore popolare che da racconti "ufficiali". Finn non è solo guerriero, ma anche cacciatore, poeta e veggente. Gran parte della sua esistenza è votata a vendicare la morte del padre, anche lui capo dei Feniani, ucciso da Goll mac Morna quando Finn non era ancora nato. Per proteggerlo da Goll, la madre affida il figlio a una druidessa (sorella del padre) e a una donna guerriera (non erano rare nel mondo celtico), che lo allevano in una foresta, insegnandogli le tecniche di battaglia e di caccia. Una volta cresciuto, Finn si mette al servizio di alcuni re locali, mantenendo però l'incognito. Per un certo tempo diventa anche compagno di Fiacail, un bandito che vive in solitudine in un luogo inospitale. La carriera di Finn è quella di un eroe vagabondo, libero, senza i limiti imposti da un ruolo ufficiale. Tempo dopo, l'eroe aiuta il saggio Finnegas a pescare un salmone fatato, capace di dare la sapienza a chi lo mangi. Mentre cuoce il pesce, Finn si scotta un pollice e porta il dito alla bocca per alleviare il dolore. In questo modo ingoia un pezzo della pelle del salmone e ne acquisisce la saggezza, diventando poeta e veggente. Da allora, ogni volta che si porterà il pollice alla bocca saprà cosa fare, in qualsiasi situazione si trovi.

L'incontro tra Finn e la ragazza che diventerà sua moglie ricorda altre storie di amore e metamorfosi: la fanciulla è stata infatti trasformata in cervo dal sortilegio di un druido. Finn insegue il cervo per ucciderlo, ma i suoi cani (anche loro uomini trasformati) lo avvertono che si tratta di un essere umano. Finn risparmia l'animale, che si trasforma in una bellissima fanciulla, destinata a diventare madre di Oisin, il figlio di Finn. Finalmente, sconfiggendo un essere demoniaco che appesta Tara, la capitale d'Irlanda, Finn riesce a ritornare capo dei Feniani, scalzando Goll, l'assassino del padre. La morte dell'eroe è misteriosa e magica, e ricorda quella di Artù: si dice infatti che non sia affatto morto, ma riposi dentro una caverna in attesa del momento di tornare sulla Terra per difendere l'Irlanda.



Il lungo apprendistato del poeta

Il corso di studi per diventare filid durava circa dodici anni. Nel primo anno, l'allievo studiava la grammatica elementare e imparava dodici racconti a memoria. Nel secondo prendeva dimestichezza con l'alfabeto ogamico, imparava altri dieci racconti e studiava poesia e filosofia. Il terzo anno, imparava altri racconti, proseguiva nello studio dell'alfabeto e cominciava a imparare tecnica di composizione. Negli anni successivi, continuava a imparare nuovi racconti. Alla fine del nono anno aveva imparato a memoria altre 175 narrazioni differenti, varie tecniche di composizione, elenchi di parole, aveva studiato le raccolte dei maestri e veniva chiamato "nobile fiume". Negli ultimi tre anni di studi, affinava le sue qualità nella composizione e raggiungeva il titolo di "ollam", cioè maestro. Imparava cento poemi che solo gli ollam potevano conoscere e arrivava a sapere a memoria fino a 350 storie differenti.

Le scuole poetiche erano formate da un maestro, dai suoi assistenti e da poeti che arrivavano in visita da altri luoghi o scuole e potevano fare da esaminatori degli apprendisti poeti. Il capo della scuola, l'ard-ollam (il gran maestro), era al servizio del principe locale, che lo manteneva e lo stipendiava.

L'EROE PARTE PER LA GUERRA
In questa illustrazione ottocentesca, Finn si arma per la battaglia che lo riporterà alla guida dei Feniani, i liberi combattenti irlandesi.

ARTÙ il gallese

Al pari dell'Irlanda, anche il Galles ci ha tramandato molte storie dell'antica letteratura celtica. Le più importanti, i cosiddetti racconti del *Mabinogion* (un nome di origine incerta, che forse indica racconti per la gioventù, oppure storie del dio Maponos, il "dio della giovinezza"), sono raccolte in due manoscritti tardomedievali, il *Libro Bianco di Rydderch* e il *Libro Rosso di Hergest*. I primi quattro racconti del *Mabinogion* hanno per protagonisti esseri semidivini, che passano senza difficoltà dal regno dei vivi a quello dei morti (il cosiddetto Annwn). In tutti i racconti compare Pryderi, di cui si narra la nascita, la scomparsa, il ritorno e varie vicissitudini. Altri personaggi importanti sono Pwyll, padre di Pryderi, e Bran il benedetto, anche lui una specie di gigante, come il Dagda, la cui testa, quando muore, viene tagliata dai familiari e portata in giro, perché continua a parlare con loro come quando Bran era vivo. Infine, viene sepolta a Londra, con il viso rivolto verso la Francia: la leggenda dice che, fino a quando la testa vi resterà sepolta, l'Inghilterra non sarà invasa via mare.

Nel *Mabinogion* sono raccolte anche le prime storie di argomento arturiano di cui si abbia notizia. *Culhwch e Olwen* è il primo racconto in cui compaia Artù, anche se non nel ruolo principale. Vi è narrata la vicenda di Culhwch, che deve superare una serie di prove per sposare la bella Olwen e per questo chiede aiuto al cugino Artù. La cavalcata di Culhwch verso la corte del re sembra un dipinto tradotto in parole: «I quattro zoccoli del corsiero sollevavano quattro zolle di terra erbosa, come quattro rondini nell'aria, al di sopra della sua testa, a volte più in alto e a volte più in basso. Intorno alla persona portava un mantello di porpora a quattro angoli, e a ogni estremità era una mela d'oro del valore di cento vacche ciascuna. Sulle staffe e sulle brache, dall'alto della coscia fino alla punta dell'alluce, v'era oro per un valore di trecento vacche. Non un filo d'erba si piegava al suo passaggio, sì leggero era il trotto del corsiero che lo portava alla corte di Artù». Artù è protagonista anche del *Sogno di Ronabwy*, in cui combatte una battaglia magica contro Owein, che comanda una legione di trecento corvi. Mentre i loro eserciti sono schierati sul campo, i due re si sfidano a scacchi e le mosse della partita determinano l'esito della battaglia.

> "Artù partì per il Nord
> e giunse alla caverna
> della strega, si precipitò
> all'imboccatura e colpì
> la strega con il coltello;
> Carnwennan la raggiunse
> a metà del corpo
> e la spaccò
> in due tronconi."
>
> *Culhwch e Olwen*

Il *Mabinogion* contiene inoltre tre romanzi (*Owain, Gereint ed Enide* e *Peredur*) le cui storie sono molti simili a quelle di altrettanti romanzi di Chrétien de Troyes, poeta francese del XII secolo: *Yvain*, *Erec et Enide* e *Perceval, il racconto del Graal*. Non si sa se i romanzi gallesi derivino da quelli francesi o se entrambi si rifacciano a fonti più antiche. Le somiglianze sono molte, così come le differenze. Il *Perceval* di Chrétien de Troyes è il primo romanzo in cui compaia il tema del Graal, e la vicenda di Peredur ha molte affinità; tuttavia il santo calice non vi compare e, al suo posto, Peredur vede «due fanciulle che portavano un grande vassoio sul quale si trovava la testa d'un uomo immersa nel sangue». In tutto il racconto gli elementi soprannaturali sono molto più importanti che nel romanzo francese: Peredur deve uccidere un addanc (un demone maligno, che vive nelle acque di una palude e uccide «non per valore, ma per astuzia») e si deve battere contro nove streghe per vendicare la morte di un cugino (a cui appartiene la testa mozzata).

EROE DELLA CRISTIANITÀ
Artù in un arazzo del Trecento, dove viene annoverato fra gli eroi cristiani, assieme a due personaggi reali: l'imperatore Carlo Magno e Goffredo di Buglione, primo re di Gerusalemme.

Dal calderone al Graal

Tra le popolazioni celtiche esistevano molti racconti riguardanti un calderone della rinascita. Il dio Dagda, uno dei più importanti dei irlandesi (e celtici in generale) possedeva un calderone dell'abbondanza e della generosità, e viaggiava portandoselo in spalla. Anche i druidi e le druidesse possedevano paioli in cui preparavano pozioni magiche, in grado di donare salute, saggezza o ispirazione poetica. Il calderone rappresentava anche il grembo della dea madre (che in irlanda è una delle manifestazioni della Morrigan) da cui tutto nasce. Il calderone di Dagda viene anche chiamato Coire Ansic, cioè "non-asciutto", perché non si svuota mai e non lascia mai nessuno affamato. Quando non viene usato, serve da contenitore per la lancia di Lug che gronda sangue. Tutti questi elementi ricordano le caratteristiche del Graal, descritto per primo dal francese Chrétien de Troyes nel suo romanzo *Perceval ou le conte du Graal*, scritto tra il 1175 e il 1190 circa.

Nel racconto di Chrétien compaiono una lancia sanguinante e un graal, un recipiente che sarà poi identificato con la coppa dell'Ultima Cena di Gesù. In realtà "graal" è un nome generico, di origine francese, che indica una coppa o un piatto di uso comune (come la grolla valdostana). La lancia sanguinante della processione del Graal, descritta da Chrétien, ricorda un altro accessorio di Dagda, la sua mazza, capace di ferire o di curare secondo le necessità.

Nella storia compaiono elementi arcaici e magici, che la rendono molto differente da quella francese. La fine delle avventure di Peredur non ha i risvolti mistici del *Perceval*, ma è sanguinaria e drammatica: «Peredur e Gwalchmei decisero di mandare messaggeri ad Artù e alle sue genti per chiedere loro di marciare contro le streghe. Una di esse uccise uno degli uomini di Artù davanti a Peredur. Costui estrasse la spada e le assestò un colpo sull'elmo che spaccò l'elmo, l'armatura e la testa in due. Ella gettò un grido e ordinò alle streghe di fuggire dicendo che Peredur le avrebbe uccise come era stato predetto dalla sorte. Allora Artù e le sue genti attaccarono le streghe e tutte le streghe di Caer Lloyw furono uccise».

A raccontare tali storie erano bardi di corte o menestrelli, cioè poeti girovaghi che raccontavano anche vicende più popolari, non solo quelle mitiche ed eroiche. L'epoca di questi "cantastorie" durò un migliaio di anni, tra il V e il XV secolo, fino a quando la scrittura ebbe la meglio sulla tradizione orale; quella che, attribuendoli al leggendario eroe Finn, ci ha tramandato i bei versi dedicati al mese di maggio, che per i Celti dava inizio all'estate: «L'estate assottiglia / il piccolo ruscello / e cercano acqua / i cavalli veloci [...] La musica dei boschi / è un suonare di arpe; / melodia che indica / pace perfetta [...] Sereno e bello / è l'aspetto di maggio».

IL GRAAL A CAMELOT
In questa illustrazione di un manoscritto medievale, il Graal appare ai cavalieri della Tavola Rotonda, riuniti attorno ad Artù. Il mito del santo calice è di derivazione celtica e, nel corso dei secoli, subirà mutamenti tali da renderne quasi irriconoscibile l'origine.

Oggi parliamo celtico?

Dalle parole di uso quotidiano alla toponomastica, sono molte le tracce rimaste delle antiche lingue celtiche. Un'interessante eredità che è possibile cogliere e apprezzare ancora oggi

Se in Irlanda, in Bretagna e nelle Isole britanniche le lingue celtiche sono, per quanto minoritarie, ancora vive e parlate, sul resto del Vecchio Continente gli antichi idiomi si sono estinti. Resta a volte un substrato nella toponomastica, ossia nei nomi dei luoghi un tempo abitati dai Celti. Qualche esempio: Verduno (in Francia c'è Verdun), Induno, forse Belluno (da *dunum*, fortezza), Brescia e Brescello (da *brig*, altura, forza), Brione e Briona (da *brigodunum*, altura fortificata), Bologna (antica Bononia, da *bona*, cittadella, così come Boulogne, in Francia), Vienna (antica Vindobona, la "città bianca"), Dervio e le tante Cassano (da *dervos* oppure *cassanos*, quercia), Lecco (da *leukos*, bosco), Lione e Lugano (dal dio Lug).

Il retaggio sopravvive anche nelle lingue "galloromanze", nate dalla fusione tra il celtico e il latino, di cui fanno parte, per esempio, vari dialetti del Nord Italia, più simili al francese, al catalano e al provenzale che non al toscano, al pugliese o al napoletano.

Qui sotto elenchiamo, tratti da una ricerca pubblicata dal gruppo storico Popolo di Brig (www.popolodibrig.it), alcune parole derivate, a volte indirettamente, dal celtico: quasi tutti termini che indicano azioni e soggetti tipici di una società rurale e artigianale.

Mondo animale
Allodola, becco, daino, garrese, garretto, leardo (tipo di mantello equino), montone, omaso (uno dei sacchi dello stomaco dei ruminanti), palafreno, salmone, veltro (levriero)

Erbe
Bettonica, betulla, brugo, lantana, santonina

Elementi del paesaggio
Barena (terreno che emerge dalla laguna), landa, marna (roccia sedimentaria)

Allevamento e agricoltura
Brago (melma del porcile), brolo (orto), bugno (arnia fabbricata con tavole)

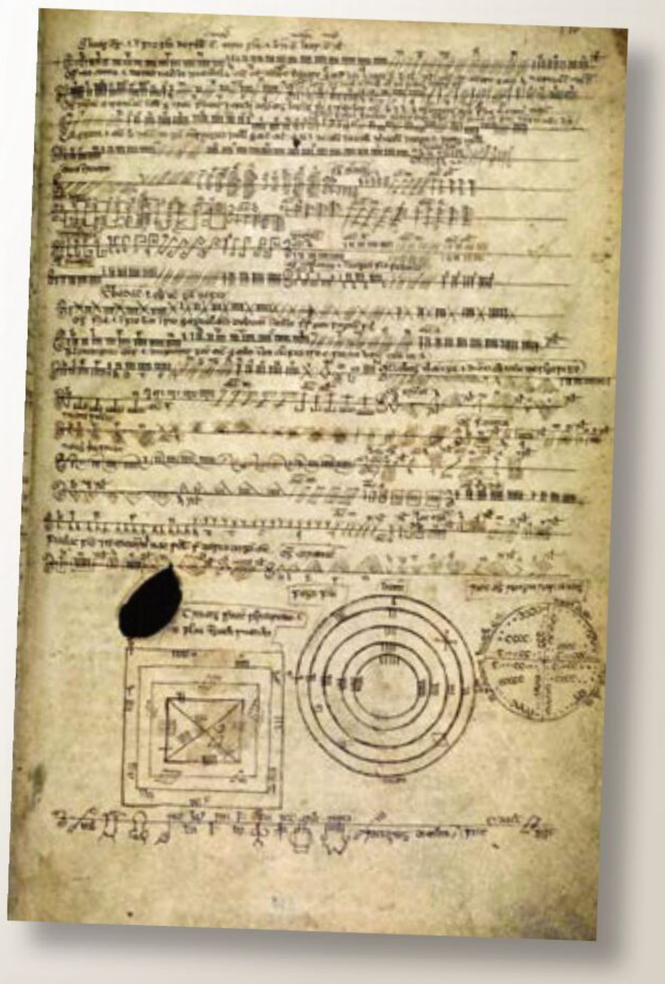
Mondo del lavoro
Bitume, carpentiere, carro, carrucola, ghiera (bordo del pozzo), miniera, tannino

Abbigliamento
Berretta, brache, drappo, pezza, saio

Alimentazione
Paiolo, matterello, galletta, cervogia (birra)

Verbi
Abbonare, abbrivare, basire, camminare, ingombrare, radiare, scambiare, trangugiare

Gergo militare
Briga (scaramuccia, contrasto), gagliardo, giavellotto



LA "STELE DI ROSETTA" IRLANDESE
Risale al 1390 il *Libro di Ballymote*, che traduce l'alfabeto celtico ogam in caratteri romani.

CELTI

Bimestrale- prezzo di copertina 9,90 €

Direttore responsabile: Luca Sprea

Realizzazione Editoriale a cura di: Dumas S.r.l. di Guglielmo Duccoli
Testi: Mario Galloni ed Elena Percivaldi, con Stefano Bandera
Immagini: Max Armani Photography, Camillo Balossini, Marco Brigandi, Denstar, Laura Greco, Hystorica, Inrap, Nicola Maccagni, Henry Ruggeri, Wikimedia/Wikipedia, Massimo Zanconi
Immagini di copertina: Max Armani Photography, Camillo Balossini, Marco Brigandi
Impaginazione: Made in Hellvetica di Massimo Volpi

Sprea S.p.A.
Socio Unico Gestione Editoriale S.p.A.
Direzione e coordinamento di Gestione Editoriale S.p.A.

Presidente: Luca Sprea
CDA: Mario Sprea, Claudio Rossi (pubblicità e marketing)
Andrea Franchini (responsabile qualità editoriale)

Art director: Silvia Taietti

Coordinamento: Gabriella Re (Foreign Rights), Silvia Vitali - international@sprea.it, Ambra Palermi (Coordinamento Editoriale), Alessandra D'Emilio e Roberta Tempesta (Segreteria Editoriale) Francesca Sigismondi (ufficio legale), Tiziana Rosato (acquisti e produzione)

Amministrazione:
Erika Colombo (responsabile), Irene Citino, Sara Palestra
amministrazione@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL
Sonia Lancellotti: tel. 0292432295 - distribuzione@sprea.it

PUBBLICITÀ
Segreteria Marketing: Emanuela Mapelli - Tel. 0292432244 - pubblicita@sprea.it

Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (Mi) - Italia
PI 12770820152- Iscrizione camera Commercio 00746350149
Per informazioni, potete contattarci allo 02 924321

Registrazione testata:
Conoscere la Storia, pubblicazione registrata al Tribunale di Milano il 15.11.2007 con il numero 717

Distributore per l'Italia e per l'estero:
Press-Di Distribuzione stampa e multimedia s.r.l. - 20090 Segrate - ISSN: 2283-8449

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A.- Salerno

Copyright Sprea S.p.A.
La Sprea S.p.A. titolare esclusiva della testata Conoscere la Storia tutti i diritti di pubblicazione e di diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede legale in Via Torino, 51 Cernusco sul Naviglio (MI). La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispettodel decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea S.p.A. Per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo.

Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

È IN EDICOLA!

ANCHE IN VERSIONE DIGITALE A 4,90€

PDF

Scansiona il QR Code

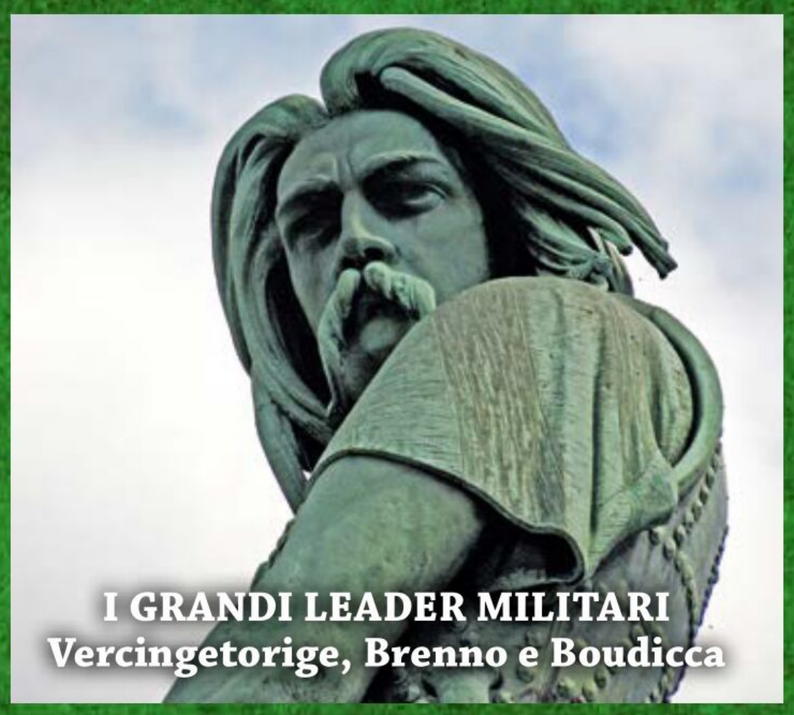
Acquista la tua copia su **www.sprea.it/paracadutisti**

CONOSCERE LA STORIA

CELTI

LA PIÙ GRANDE E ANTICA CIVILTÀ D'EUROPA

LE ORIGINI ANTICHISSIME
Da dove venivano e come si espansero



I GRANDI LEADER MILITARI
Vercingetorige, Brenno e Boudicca

LA VITA DI OGNI GIORNO
La moda, la cucina, le leggi e i costumi

RITI E CREDENZE RELIGIOSE
Gli dei e la magia del "piccolo popolo"

I popoli celtici hanno dominato il nostro continente per secoli, sviluppando una cultura ricca e originalissima. E, dopo migliaia di anni, la musica dei bardi e le storie dei druidi non hanno ancora smesso di emozionarci.

I RITROVAMENTI PIÙ BELLI
Capolavori immortali di arte orafa

LA TRADIZIONE NEI PAESI CELTICI
Irlanda, Scozia, Bretagna e oltre

LE LEGGENDE IMMORTALI
Le pagine più belle della letteratura

I FESTIVAL E LE RIEVOCAZIONI
Musica, danze e spettacoli in Europa

CONOSCERE LA STORIA DOSSIER N. 3 - BIMESTRALE - 9,90 €

9 772283 844909 70003

P.I. 05-07-2017 LUGLIO/AGOSTO